168,- Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

V. évfolyam 5. szám, 1994. május



UFO
HORDE
ULTIMA VIII
DARKMERE
APOCALYPSE
EVASIVE ACTION
BENEATH A STEEL SKY
GREAT NAVAL BATTLES II

ROBOCOP 3



MINŐSÉG, VÁLASZTÉK, KEDVEZŐ ÁR!
XL Kixx XL
A KIXX XL termékek ezt nyújtják NEKED.
A legnagyobb kiadók legendás játékait megtalálod az 576 KByte boltjaiban!
LARRY
AMIGA: 1999.-
POLICE QUEST
AMIGA: 1999.-
King's Quest I
AMIGA: 1999.-
CRUISE FOR A CORPSE
AMIGA: 1999.-
ANOTHER WORLD
PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-
FUTURE WARS
AMIGA: 1999.-
OPERATION STEALTH
PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-
MONKEY ISLAND
AMIGA: 1999.-
INDY
PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-
LOOM
AMIGA: 1999.-
PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-
NIGHT SHIFT
PC: 1999.-
C 64: 799.-
Maniac Mansion
PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-
GUNSHIP
C 64: 999.-
AMIGA: 1999.-
F-19 STEALTH FIGHTER
C 64: 999.-
PIRATES!
C 64: 999.-
AMIGA: 1999.-
MIDWINTER
PC: 1999.-
PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-
LINKS
AMIGA: 1999.-
LEADER BOARD
PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-
ROBIN HOOD
PC: 1999.-
AMIGA: 1999.-

576 KByte TARTALOM

Azbesztkesztyűt a mancsokra, ha nem akarjátok megpörkölni magatokat! Olyan forró az ehavi számunk, hogy olvasása közben még a hegesztőszemüveg viselése sem túlzás...

ECTS



A fergeteges londoni show képezi újságunk magját - 11 oldalt szenteltünk neki, hogy minden géptípus képviseltetve legyen az összeállításban.

2, 22

DARKMERE



Az izometrikus szerepjátékok új trónörököse megszületett Amigára. Térképpel ellátott leírást kanyarítottunk róla.

6

LEGACY OF SORASIL



A nagymúltú Hero Quest második epizódjáról már olvashattatok egy beharangozó cikket. Mostani elemzésünk ezt teszi teljessé.

38

BENEATH A STEEL SKY



A távoli (vagy nem is olyan távoli) jövőbe kalauzol el a világhírű grafikus által kreált játék, melynek végkicsengése igencsak lehangoló - ez vár ránk?

46

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/5-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.

Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132.



"AMIT TUDNI AKARSZ EGY CÉGRŐL DE SOHASEM MERTED MEGKÉRDEZNI..."

ECTS



Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer három muskétás - Marthos, Zsolthos és Aramis (erre sehogy sem passzol a Zolee név, úgyhogy maradjunk az eredetinél). Volt nekik egy remek cimborájuk, D'artagnan de Thomas, aki a Magyar Televízió kötelékébe tartozott és amilyen jól bántak barátai a tollal és az anyagiakkal, olyan biztonsággal kezelte ő a kézi felvevő készüléket (magyarul vidinyót). Történt egyszer, hogy hírét vették egy világraszóló dínomdánomnak a ködös Albionban és elhatározták, megnézik már maguknak, hogy mitől döglik arrafelé a légy. Éppen idejében érkeztek (vásárnap előtti estve), ugyanis ott is ilyenkor kezdődik az "ereszd el a hajamat". Eleinte félve nyomultak előre a sokadalomban a sok idegen és furcsa arc, hajzat és ruházat láttán, de aztán egy jó pofa búzasör feloldotta ijedelmüket és hamarosan hastáncot lejtettek egy utcai zenekar muzsikájára, megkergették az ottani éjszakai pillangókat és megmelengedték kezüket a csövesek benzineshordóinál. Egyszóval felkészültek a másnapi "Megjelenés az alkalomhoz illő öltözetben" jelszavú dáridóra. Most álljunk meg egy szóra! Kedves Olvasók! Aki ezután a kissé bohókás bevezető után nem jött volna rá, hogy a '94-es tavaszi ECTS kiállítás beszámolója következik, annak most felfedem a titkot. Mivel olyan mennyiségű információval szembesültünk, mint még eddig egy ilyen kiállításon sem, ezért a teljesség igénye nélkül voltam kénytelen tallózni a hírmasszából.

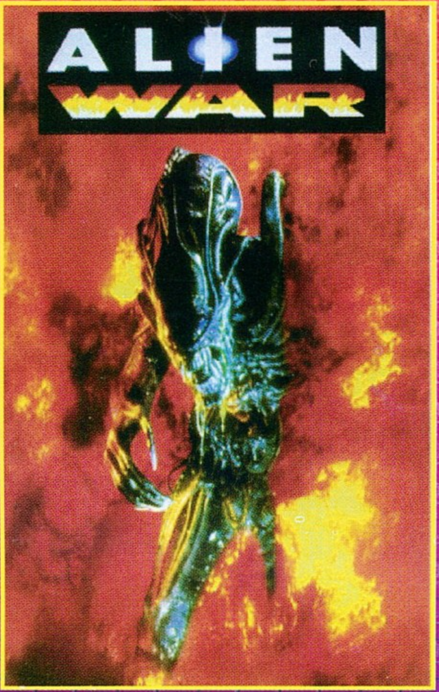
CORE DESIGN





A Core Design ebben az évben mindent megtesz majd az Amiga tábor életben tartásáért, hiszen játékait elsősorban nekik fejlesztik, méghozzá igen magas színvonalat produkálva. Erre példa a mostani számban "kivesézett" Darkmere és az év során megjelenő másik két újdonságuk is. Az első DRAGONSTONE névre hallgat, amely egy szemet gyönyörködtető fantasy RPG-t fed. Egy hatalmas kiterjedésű elátkozott birodalomban kell démoni hordákkal felvenni a harcot és varázs,- illetve mentális erőnkre támaszkodva utat vágnunk magunknak. A helyszínek függőleges felépítésűek, de mozgásunk minden irányban szabad. Számos csapda állja utunkat, puzzle feladványokat kell megoldanunk és töménytelen mennyiségű karakterrel kell kommunikálnunk a hét masszív pályán. A másik csúcsokat döntögető újdonságuk a júniusban megjelenő SKELETON KREW lesz, amelyről a két hónappal ezelőtti számunkban már közöltünk képet, de a játék olyan impresszív, hogy nem hagyhatom ki az összeállításból. Negyven percet játszottam vele a show-n és nem untam meg az állandó lövöldözést és akciódús játékmenetet nomeg a keresgélést az emberiség elpusztítására készített Psyko Machine darabjai után. Sajnos még csak Spine-nal, a bivajerős jövőlovaggal nyomulhattam, de a végleges verzióban 3 futurisztikus szereplő közül választhatunk majd a 4 planétán (Föld, Vénusz, Mars és Psykogenesis) játszódó anyagban.

CYBERDREAMS



A Cyberdreams cég neve már ismerősen csenghet a vájtfülüeknek, hiszen az 576 KByte-ban már bemutatott CyberRace és Darkseed után újabb nagy fába vágta a fejszéjét. Elsőként a H. R. Giger (Alien sorozat figurájának szülőatyja és a biomechanikus világkép megalkotója) által megálmodott Darkseed PC CD-ROM-os változatát mutatták be a kiállításon, amely a feljavított grafikán kívül állati hangeffekteket és beszédelemeket is tartalmaz. Itt jelentették be továbbá, hogy aláírták a szerződést a Darkseed II-ről, amelyből még annyira embrió állapotban van, hogy egy ecsetvonás sem készült el belőle - ennek megfelelően a megjelenést is csak '95 végére tervezik. Itt jegyezném meg, hogy Londonban új láz hódít: Alien őrület ütötte fel a fejét! A Piccadily kellős közepén kommandós ruhába bújt rikkancs hirdeti az Alien War című túlélési produkciót. 15 fontért (kábé két rongyért) bárki átélheti azt, amit Ripley hadnagy érezhetett, amikor egyedül csúszott-mászott a sikátorokban és csatornákban, nyomában azzal a rusnya döggel... (képünkön a látványosságra szóló vendégcsalogató prospektus látható).

EMPIRE



Az Empire is azok közé a cégek közé tartozik, amelyek belekóstolnak minden stílusba, hogy ne csak egy-egy réteg ízlését elégítsék ki, hanem mindenkinek szolgáljanak valami újdonsággal. Számos fejlesztésük közül leginkább az EMPIRE SOCCER '94 és a THE DAWN OF AERIAL COMBAT nyerte meg a tetszésemet. Az elsőben egy fociprogramot tisztelhetünk, amely előre láthatólag a Világ Kupa viadalok kellős közepén jelenik majd meg. A felülnézetből élvezhető küzdelem 256 színben pompázik majd PC-n, játékosaink olyan extra mozgásokkal lesznek majd felruházva, mint a csukafejes, az ollózás vagy a sarkazás. A figurák láthatóságára tényleg nem lehet panasz, és a laszti sem fog elveszni a magas fűben, márcsak a gigászi mérete miatt sem. A második, mint neve is elárulja, egy repülőszimulátor - de a javából. Korunk túlfejlett gépeiben az emberi tényező szinte a nullára redukálódott, ezért jól eshet az igazi szimulátorrajongóknak, hogy csak saját aerodinamikai tudásukra és tapasztalataikra támaszkodva kell az Első Világháború leghíresebb göbzijeivel szelniük a légteret. Akiknek ezen túlmenően a történelmi hűség is fontos, azok feltétlenül repüljenek rá a második félévben megjelenő anyagra. A 640x400-as, texture mapping technikával PC-re készülő, aprólékos felbontású grafikával megáldott játékban nem kell az irtózatos sebesség miatt kapkodnunk, hanem szépen, gondosan megközelíthetjük az ellenfelünket - hogy aztán a farunkat egy Fokker-csapat lője péppé.

MICROPROSE



A MicroProse a jelek szerint a tavaszt és a nyarat új tervek kiagyalására fordítja, hiszen a 93/94 év fordulóján dömpingszerű MicroProse programkiadás egy kissé lelassul az év végéig. Természetesen azért tartogatnak egy mega-meglepetést: IMPOSSIBLE MISSION 2025 címmel az eddigi legnagyobb sikerű magyar fejlesztést átdolgozzák és az Amigás tábor számára jócskán feltupírozzák. A szenzációs animációjáról híres játék új formájában is csúcsokat döntöget, ha lehet, még finomabbá varázsolták a figura mozgatását, a megoldandó feladatot pedig szinte lehetetlenné nehezítették a hosszabb élvezet céljából. A végcél tulajdonképpen ugyanaz, mint az elődben: testi épségünket a számtalan robottól megóvva kell minden zugot átkotatnunk, hogy az ajtókat és rejtett páncélszekrényeket nyitó kulcsokat és egyéb eszközöket megleljük mind az 5 pályán. Bónuszpályaként az eredeti Epyx játékot játszhatjuk végig (játék a játékban effektus). A nyár slágerének ígérkezik az anyag!

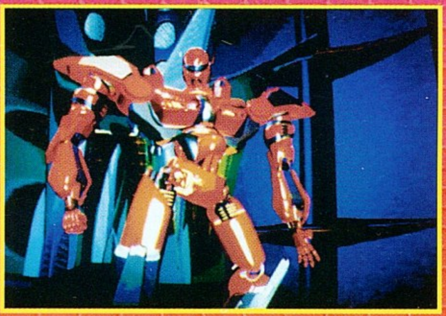
HíReK

FUTURE VISION



Az európai füleknek és szemeknek egyelőre ismeretlen USA-beli Merit Software és Future Vision egy eddig csak álmainkban látott rémtörténettel ajándékozza meg a szelídebb szórakozáshoz szokott Öreg Kontinens vállalkozó kedvű kalandorait. A HARVESTER (azaz "Kaszás") című horror-pszicho-terror-thriller meghökkentő sebességű ray-trace-elt mozielemeket alkalmaz a megfélemlítéshez, kiegészítve videóról digitalizált szereplőkkel és vérfagyasztó hangeffektekkel. Mély öntudatlanságból ébredsz egy 17 éves fiú testében, semmire nem emlékszel életedből. Minden éjszaka gyötrő álmok kínoznak, egyik este pedig egy húsától megfosztott véres hullát találsz az ágyadban - aztán elszabadul a pokol. Túlvilági teremtmények szállják meg a várost, de csak Te látod őket, senki nem hisz neked. Honnan jönnek ezek a szörnyetegek, miből ered az életerejük? Ezt kell kiderítened, amilyen gyorsan csak tudod, vagy véged. Hátborzongató, nem? Én majdnem összecsináltam magam, miközben ezt a rövid ismertetőt írtam. Mivel az európai terjesztő kiléte még bizonytalan, ezért egy darabig várni kell a PC CD-ROM-os anyagra.

MIRAGE



Már több hónapja suttogják a hozzáértők, hogy a verekedős játékok új korszaka nyílik meg a Mirage gondozásában megjelenő RISE OF THE ROBOTS című játékkal. Ez nemcsak a futurisztikus témaválasztás miatt igaz, de már az adathordozókon való terpeszkedésén is meglátszik a program gigászi mivolta (a PC verzió 14 lemezes, az Amiga 500-1200 változatok 10-14 lemezre fértek el, még jó, hogy a CD változat minden gépen csak 1 korongból áll). A vásáron kiállították a játéktermi gépet - tényleg nem mindennapi az anyag. A figurák minden egyes mozdulata és a hátterek is ray-trace-eltek, melyek a cyber stílus legszebb képviselői. Az alapsztori elég fura: egy jövőbeli ipari robot gyárban az üzem irányításával megbízott robot, a Supervisor elméje megfertőződik egy ismeretlen vírus által és ennek következtében átveszi a gyár irányítását és a többi robot felett a hatalmat. Egy Cyborgot (ez Te vagy) küldenek a lázadás leverésére, akinek az uralom alá vont robotokat, majd az őket irányító Supervisort kell legyőznie. Csúcs megoldások jellemzik az anyagot, amely minden elképzelhető géptípusra kijön az év folyamán.

OCEAN





Az Ocean standja teljes INFERNO lázban égett, minden járókelő megállt egy pillanatra az építmény előtt, amely egy jövőbeli irányítóközponot formázott és a nagyérdemű közönséget arra csábította, hogy betérjenek egy blikkre. A hangszórókból bömbölt a "You are the only one who can save us..." szöveg, a monitorokon pedig a játék introjának kockái peregtek teljes gázzal. Kissé beljebb hatolva a programozók egyikébe akadtam, aki készségesen bevezetett a napokban megjelenő program rejtelmeibe. Legyen elég annyi, hogy a srác az aszteroidmezőkkel, elhagyott űrhajóroncsokkal és mániákus idegenekkel "benépesített" űrjátékban olyan grafikai sebességet és kezelhetőségi lehetőségeket mutatott be, hogy két kézzel kapaszkodtam a karosszékembe, nehogy a földre omoljak. Még ennél is nagyobb durranásnak ígérkezik a nyár végére ígért IRON ANGEL, amely a TFX és az INFERNO erősségeit és pozitívumait ötvözi majd. A Föld nukleáris pusztulás előtt áll, melynek megakadályozása a Te feladatod lesz - hogy mi módon és milyen eszközökkel, az még nem tisztázott, hiszen egy "angyalhoz" nem nagyon illenek a fegyverek és az erőszak. Minden esetre a bemutatott kép arról árulkodik, hogy ez az alkotás is tuti sikervárományos - először persze PC-n, CD ROM-on, majd esetleg CD32-n is.

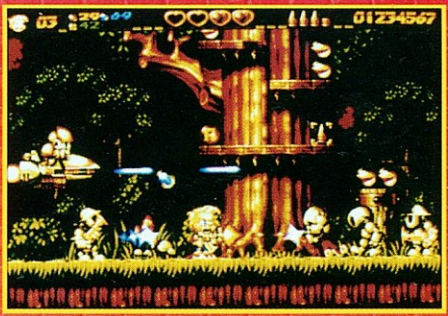
PSYSGNOSIS





A Sony és Psygnosis házasságából úgy néz ki bő "gyermekáldás" várható, amit az elmúlt néhány hónap termése is jócskán igazol, nomeg elnézve a két cég jövőbeli terveit, még korántsem mutatták ki oroszlánkörmeiket! A most következő felsorolás alapját az a videobemutató szolgáltatta, amelyet a tárgyaló egyik sötétkamrájában élvezhettünk végig - csodálattól csöpögő nyállal: DISCWORLD, NIBELING'S RING, LEMMINGS 3, SCAVENGER 4. Az első kettőről sikerült néhány exkluzív képet szereznem, tehát lássuk őket bővebben. A Discworld név mögött egy állati aranyos és jókora humorral megáldott képregényfigura főszereplésével készülő kalandjáték húzódik meg. Már folynak a tárgyalások a játék "szinkronizálásáról", amihez világhírű komikus színészeket kérnek majd fel "magyar hangul". A Nibelung's Ring egy trilógia első epizódjának készül, amely nemcsak pazar grafikájáról, hanem leginkább az aláfestő zenéjéről válik majd fogalommá. Wagner muzsikájára halad majd a félig mondaalapú, félig az alkotók által kitalált történet. Egy-egy mondatban a fennmaradó két programról: a lemmingek újabb epizódja még csak ötlet szinten merült fel, a munkálatok csak most kezdődnek - de JÖNNEK! Minden eddig ismert ötletet elvetnek az alkotók és teljesen új alapokra helyezik majd a világcsúcs játékot. A Scavanger 4 cím egy a Microcosm és a Rebel Assault trónjait döntögető 3D-s akciójátékot fed, amely a PC CD-s és CD32-s tábort célozza meg. Az introt elnézve, tényleg nincs esélyük a trónon maradásra.

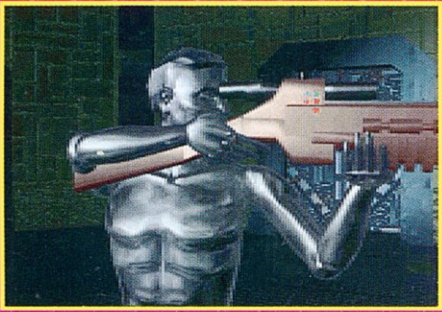
RENEGADE





Bírjátok még? Én már kezdem végleg elkoptatni az ujjaimat a szöveg begépelésével, de sebaj. Az egyik legtehetségesebb csoportosulás következik, akiknek ez az év lesz a Termékenység Esztendeje. Ők a Renegade. Újdonságaik név szerint az **ELFMANIA**, a **SENSIBLE WORLD OF SOCCER**, a **RUFF 'N' TUMBLE** és a **THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**. Az első és egyben legjobban várt Elfmania (Amiga) a napokban robbant a boltokban - a verekedős játékok szerelmeseinek legnagyobb örömére. A már jól ismert foci új kiadása leginkább a menedzserek kedvelőinek nyújt majd feledhetetlen élményt, az alapvető játszhatósági mutatók változatlanok lesznek. A Ruff 'n' Tumble (Amiga) viszont minden eddigi határt átlépve mesterien elegyíti a gyors akcióelemeket a tradícionális platformjátékok tulajdonságaival. Magyarul: ámulatbaejtően megrajzolt hátterek előtt egy komisz kölyök kinézetű sráccal kell a ránk támadó idegen lényeket, robotokat és pálya végi szörnyetegeket kaszabolnunk a legkülönfélébb fegyverek segítségével. Mindezt hifi minőségű zene és hanghatások kísérik, söt CD32-n az ún. "Surround Sound System" segítségével térhatású zenei élményben lehet részünk. Az amazonok birodalmába kalauzol el a második készülő produkciójuk. A több mint 100 helyszínen játszódó alkotás főszereplője egy őserdei forgatásra érkező bér-pilóta, aki rejtélyes körülmények közepette lezuhan a dzsungelben a második világháború utáni évek valamelyikében. Kalandjai során összeakad egy szépséges hercegnővel, egy világuralomra törő dokival és egy missziονáriussal, akik hol segítik, hol megnehezítik életét. Szerelem, cselszövés, humor, kalandok - ezek jellemzik a leghamarabb novemberben PC-n és Amigán debütáló anyagot.

SALES CURVE



A Lawnmower Man című film vizuális effektjei új távlatokat nyitottak meg a számítógépes játékok terén. Erre a tényre alapozta reményeit a Sales Curve Interactive cég, aki a napokban jelentette meg a három részesre tervezett trilógia első epizódját. Na de nem is ez a hírértékű, hiszen már a második részről is mutattak be néhány villanásnyi részletet, és a képek alapján tutira mondhatom, hogy a **CYBERWAR** névre keresztelt játék szintén megdobogtatja majd a látványosságokat kedvelők szívét, már aki tud októberig várni. A 256 színű ray-trace-elt figurák mozgása nagyon emlékeztet a T2-ben látott folyékony fém ember mozdulataira, a gyorsaságuk pedig lélegzetelállító. Óriási kiterjedésű alagút és folyosórendszert kell átvizsgálnunk, vérszomjas és eddig nem látott intelligenciájú ellenfelekkel kell felvennünk a harcot. A program gigászi mivoltát mi sem jellemzi jobban, mint az, hogy 3 (!) CD-nyi helyet fog felzabálni...

SIERRA







Az összeállítás végére három nagyágyú maradt, első az ábécé szerint a Sierra, akik a három, egymástól homlokegyenest különböző stílusú újdonságukkal nagyot robbanthatnak. Mivel a képek magukért beszélnek, ezért inkább csak egy-egy mondatban mutatnám be őket - nemsokára úgyis találkozhattok velük az újság hasábjain. Az **OUTPOST**-tal egy jókorát lép a Sierra a stratégiai játékok perfekciója felé, ugyanis az 50 év múlva játszódó anyagban a realitás, a grafikai, az ötlet, a megvalósítás és a hangulat maximális összhangban lesz. A **BATTLEDROME** sem lesz pite, ugyanis a vektorgrafikás akciójáték azon túl, hogy besz*rás jót harcolhatunk a kőkemény ellenfelek ellen, modemen keresztül is játszható bárkivel a világ bármely pontjáról, a vérpezsdítő aláfestőzenék pedig a hard rock-tól a techno-ig minden stílust felölelnek. Természetesen ezek a durranások csak PC-re készülnek el, de az Amigásoknak is tartogat meglepetést a nagymúltú cég. **SIERRA SOCCER** néven egy vadiúj foci lát napvilágot a napokban, amely méltó ellenfele lehet a minden idők legjobb futballjának tartott Sensible Soccer-nek. A figurák itt is csöppnyiek, de a legapróbb gesztusaik is kivehetők, élvezhetők. A laszti mozgatási rutinja és a figurák kezelhetősége is megállja a helyét.

US GOLD





A U.S. Gold sem tétlenkedett az elmúlt hónapok során, mint azt a három nagy reménységként bemutatott anyag is jelzi. Már a 94-es futball Világ Kupára készül a **WORLD CUP USA '94** című programjuk, amely a végtelenül egyszerű kezelhetőségéről és az animációk sokszínűségéről (15 féle rúgás és védés, az örömujjungásokról nem is beszélve) lesz minden bizonnyal híres. A játék bármely pillanatban leállítható és a felállás és taktika változtatható, megválasztható az időjárás és még ami szem-szájnak ingere (először Amigára, majd várhatóan PC-re is kijön). A Comanche alkotógárdája által fémjelzett program azt hiszem elég biztosíték a sikerre! Nos, hamarosan a következő generáció amerikai vagy orosz tankjaiba bújhatunk az **ARMORED FIST** segítségével, amely az elődből ismert grafikai orgazmust még tovább fokozza. És hogy az extravagancia még határtalanabb legyen, az **UNDER A KILLING MOON** "személyében" egy olyan realisztikus mozit tisztelhetünk, amilyet még ember nem látott PC-n. A lebilincselő sztorihoz (amely leginkább egy hollywoodi film forgatókönyvére hasonlít) maximális élethűséggel ellátott 3D-s helyszínek dukálnak, ahol a falra akasztott diploma aláírása is könnyűszerrel elolvasható 2-3 méterről is. Bővebben nemsokára...

VIRGIN





A Virgin sem akar kimaradni a 3D-s akciójátékok piacáról és ezért nagyszabású projektbe fogott **CREATURE SHOCK** címmel. Bazinagy szörnyekkel kell felvennünk a harcot a távoli jövőben játszódó játékban, melynek alaptörténete nem is lényeges, hiszen a képen minkenki láthatja, hogy nem egy szelíd esti meséről van szó. Nemcsak gyalog kell végigizzadnunk a végtelennek tűnő távot a végső összecsapásig, hanem villámgyors űrhajós manőverezési részek is tarkítják majd a novemberben a CD alapú gépekre megjelenő játékot. Az eddigi legnépszerűbb CD játék, a 7th Guest folytatása hozta leginkább lázba a látogatókat, amely **THE 11TH OUR** címmel már a befejezés stádiumába ért. A "Felderítetlen Esetek" című tévéműsor riportereként vetődünk el a már jól ismert kastélyba, hogy eltűnt barátnőnket megtaláljuk - vagy minket is elnyeljen az enyészet. A játék méltán pályázhatna a Horrorisztikus Realizmus jelzőre. Megjelenése júniusban várható PC CD ROM-ra. És még két apró hírecske: készül a **SENSIBLE GOLF**, a nagynevű alkotóktól és a **LANDS OF LORE II**-ből is láttam egy 10 perces bemutatót, ami után úgy kellett felmosni a padlóról...

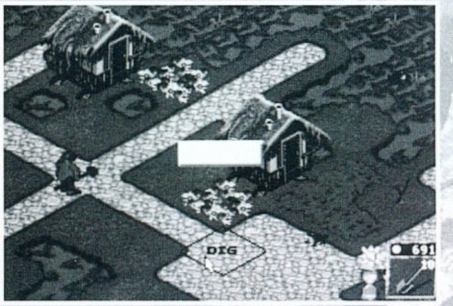
Hogy is fejezhetném be útibeszámolómat? Őszinte legyek? Elnézve a lassan felfoghatatlan távlatok felé kacsingató számítógépes játékipart, kissé sajnálom, hogy nem 10-20 év múlva születtem. Ha már most is ilyen szintre ért a szórakoztatás, akkor mi lesz 10, 20 vagy 50 év múlva? Én pont ki fogok nőni belőle, amikorra olyan szintet érnek el a fejlesztők, hogy TÉNYLEG feledhetetlen élményt nyújtson egy-egy játék. Egyáltalán, lehet ezt még fokozni? Majd meglátjuk az őszi ECTS-en...

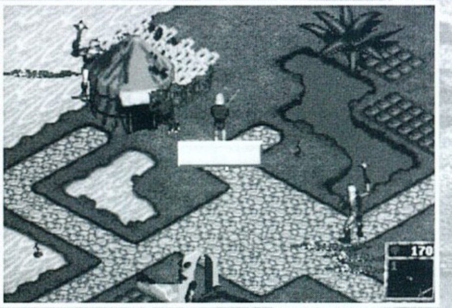
Zolee

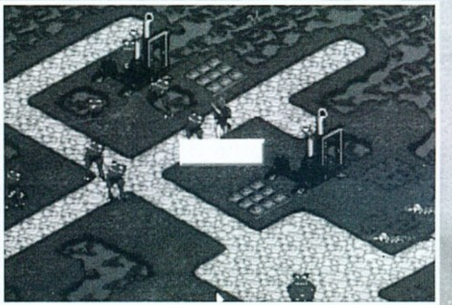
HORDE

- Te jó Isten! Már megint itt vannak!
- És mennyien!
- Meneküljön aki tud! A HORDA újra támad!
- És az új vezetőnk ?...
- Igen, Sir Chauncey !
- Ő majd megvéd minket!

Hogy mi ez az zagyvaság? Nem más mint a Horda támadása előtti hangulat. Bizony, amíg nem volt Sir Chauncey, az emberek rettegtek a királyság területén. Nem volt aki megvédje a településeket a vörös gonoszok ellen, s ők sorra járták a falvakat, kirabolták és földig rombolták a szegény emberek házait. A Horda szabadon garázdálkodhatott. Hja! Így volt ez hajdanán, de most, hogy a király őfelsége életét megmentete Chauncey, a nincstelen gyermek (ugyanis királyunk félrenyelt, s a falatot a torkából ez a derék fiú ugrasztotta ki egy jókora hátbaveréssel), s ezzel megkapta a lovagi címet. Így egy erős és bátor védelmezője akadt a falvaknak. Igaz, vannak rosszakarói is Chaunceynek, például a király tanácsosa, aki teljes







szívéből gyűlöli őt, de a király és a nép pártfogoltját nem érheti komoly baj!

Gondolom a Toys for Bob elnevezés nem sokat mond. Pedig ez a társaság készítette ezt a brilliáns stratégiai játékot néhány akcióelemmel fűszerezve. Ritkán ülök le nyomulni stratégiai játékkal, de a Dune 2 óta ez az első, ami mellett képes vagyok órákat elvackolni: néha káromkodok, máskor együtt örülök Chauncey-val. Egyszóval egy nem mindennapi stratégiai cuccal van dolgunk. Az előzményekből nagyjából kiderülhetett, hogy falvakat kell megvédenünk egy bátor fiúval, akit a király lovaggá ütött. Tömören ennyi a játék lényege, de vétek lenne nem megemlíteni a köritést: a játék folyamán precíz grafika, hihetetlenül részletes animáció, fantasztikus átvezető képek (na tessék, kifogytam a jelzőkből...), végig digi beszéd (igaz nem a legjobb minőségű), fergeteges zenék és hangeffektek. Külön meglepetés volt számomra, amikor mindenféle install és egyéb kütyü nélkül egyszerűen fogta magát a program és használta a Gravis hangkártyát.

A játékban egyébként különféle területeket kell megvédenünk a hordától, amely minden évben rátámad a falunkra néhányszor. A falu védelme érdekében emelhetünk kerítést, építhetünk vizesárkokat, szögesárkokat, ültethetünk fákat. Az építkezések mellett persze nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy a falunak terjeszkednie kell, hisz minél nagyobb, annál többet fizet. Az izometrikus és felülnézeti nagyított mód között a jobb gomb + fel/le-vel válogathatunk. A jobb gomb lenyomása után jobbra-balra mozgatva az egeret válogathatunk a különféle telepíthető dolgok közül (ásás, szögesárok, kerítés, fal, fa), melyek választéka a későbbiekben növelhető. A bal gombbal helyezhetünk el valamit a területen. Az F3-mal léphetünk be a menübe, ahol a zenét, hangokat kapcsolhatjuk ki/be. A a jobb gombbal a farkas ikont választjuk, az annyit jelent, hogy jön a horda (egyébként addig építkezhetünk, amíg a homokóra le nem pereg). A horda ellen puszta kardunkkal léphetünk fel, amit a bal gombbal lóbálhatunk meg a fejünk felett. Harc közben is válaszhatunk a jobb gombbal, de itt már a különféle segítségek közül. Az ellenfelek igen sokfélék, ahogy előre haladunk a játékban, ők is keményednek: a farkastól a trollig minden megtalálható közöttük. Ha harc közben valamelyik hullán egy kis aranykupacot látunk, rohanjunk oda és szedjük fel, hisz így is pénzhez lehet jutni.

Minden év végén adóznunk kell a király tanácsosának, s erre az összegre nem árt ha spórolunk, különben hamar véget ér a játék. Adófizetés után van mód állásmentésre, illetve különféle kiegészítők megvásárlására (pl. íjászt bérelhetünk, vagy gyógyító csomagot vehetünk, esetleg kőfalat, s avval vonhatjuk körbe a várost), amelyek rendkívűl sokfélék és drágák, de előbb-utóbb megtérülnek.

A pénzszerzésnek remek módja, ha fákat ültetünk, s miután kinőttek kivágjuk őket, de vigyázzunk, mert a 2. pályán némelyik fa kivágásával életerőpontjaink is csökkennek. A mocsaras pályán érdemes követni a békákat, sokszor kincshez vezetnek, s néha bizony 500 aranyra is bukkanhatunk. Mindenképp ajánlom első beruházásként a lovagot, aki sokat segít a harcokban, vagy a Air Max bakancsot, ami meggyorsítja a futkorászásunkat.

A program korántsem eseménytelen: sokszor láthatunk közjátékokat, amik van amikor hatással vannak a kalandunkra, de előfordul, hogy egyszerűen csak egy kis céltalan marhaság. A játék nagy előnye, hogy rendkívül egyszerűen kezelhető, tényleg adja magát, s ugyanakkor nem lehet megunni. Egy picit orrolok azért, hogy csak adózáskor lehet menteni, de valahogy meg lehet úszni az a négy támadást két adózás között...

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	93%
kezelhetőség	89%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 90%

TESZTELVE: *PC*

VERZIÓK: *PC*



DARKMERE

Az előző számban már olvashattatok egy rövid ismertetőt a Darkmere-ről, amit a játék demo-verziója alapján írtam. Nos, azóta megérkezett a teljes program és én nem tudtam ellenállni a kísértésnek: teljes erővel belevetettem magam a játékba. Az mindenesetre igen hamar kiderült, hogy a programozók a végső verzióba apait-anyait beleadtak, úgyhogy valósággal odaragadtam a monitor elé. Már-már úgy tűnt, hogy hirtelen felindulásból végégjátszom a Darkmere-t, de a tesztelésre kapott verzió egy apró kis programhibájából kifolyólag ez nem jött össze. No de sebaj, a játék jó kétharmadát így is végignyomtam, sőt, példás önfegyelemmel még fel is térképeztem az első két pályát. De minek is cséplem itt a szót, következzen inkább a Darkmere, 1994 egyik legnagyobb kalandjátékának (majdnem) teljes leírása.

AZ IRÁNYÍTÁS

Ahogy azt már a múltkor is írtam, a játék kezelése példásan egyszerű, teljesen mentes a legtöbb kalandjátékot elborító ikon és menü hegyektől. A tűzgomb megnyomásával hívhatunk le egy röved listát az adott képernyőn végrehajtható cselekedetekről (Search), illetve a nálunk lévő tárgyakkal is ügyeskedhetünk (Inventory). Külön érdekesség, hogy a Help ponttal apánktól kérhetünk segítséget (tanácsot vagy a játékállás kimentését), bár ezt csak 8 alkalommal játszhatjuk el a kaland során. Nagyon eredeti ötlet az is, hogy a játékállást egy time-reverse potion nevezetű ital felhajtásával tudjuk kimenteni, amiből a későbbi pályákon bizony már csak elvétve találhatunk egyet-egyet. Lényegesen gyakoribb tárgy a strenght potion (megnöveli erőnket), a steal potion (rövid ideig láthatatlanná válunk) és a különféle ennivalók (ezekkel az elveszett életerőnket nyerhetjük vissza). Ezeken kívül még találhatunk különféle kulcsokat (a zárt ládákat és ajtókat nyithatjuk velük) és néhány haszontalan kacatot (csatornavizet, mérget stb.).

A HARC

No igen, most érkeztünk el a játék talán leggyengébb részéhez. Nekem személy szerint semmi kifogásom sincs az ügyességi elemekkel átszőtt kalandjátékok ellen, de azért nem kéne a harcot shot'em up szintre degradálni. A Darkmere-ben a harc sajnos ritka primitívre sikerült, mindössze az alábbi mozdulatokat variálhatjuk: Tűz+le: támadás blokkolása. Tűz+fel: csapás fejre. Tűz+jobbra/balra: csapás testre.

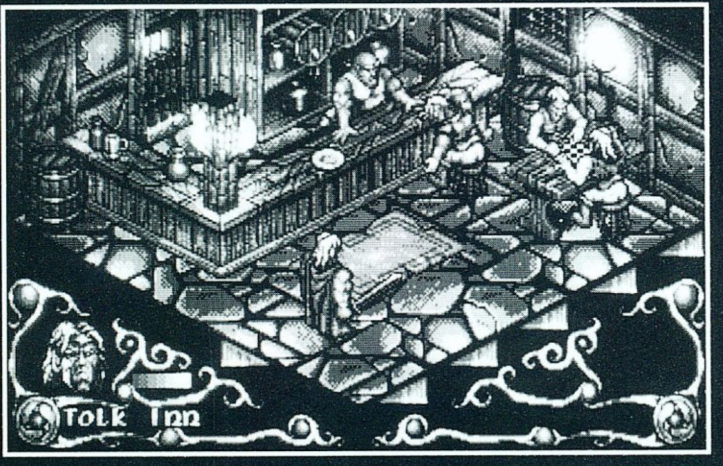
Az szintén nem egy nagy húzás, hogy csak az apánk által ránk testált varázskardot használjuk, új fegyverek használatára nincs mód. Amúgy ennek a kardnak van néhány igen hasznos képessége: jelzi, ha a közelben orkok tartózkodnak és minden egyes sikeres találatnál növeli egy kicsit az életerőnket (nem rossz, ugye?). Persze semmi sem tökéletes, a fegyver ugyanis nem hajlandó jó jellemű lényeket megsebezni, sőt, a mi energiánkat csökkenti egy-egy ilyen balszerencsés találatnál.





ÉS VÉGEZETÜL A LÉNYEG...

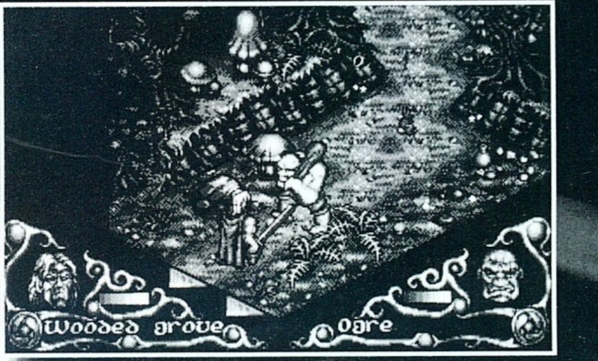
...vagyis az első két pálya végigjátszása. A kaland egy poros kis faluból indul, amit ork hordák és néhány kisebb sárkány tart rettegésben. Ezek után már mindenki számára világos lehet, hogy a közbiztonság nem éppen tökéletes, szóval gyakran kell majd a kardunkhoz nyúlnunk. Először is járjuk végig az összes utcát és gyűjtögessünk össze minél több kulcsot és egyéb tárgyat. Miután sikerült némi vagyonra szert tennünk, beszélgessünk el az utcán ténfergő emberekkel (woman, hooded man, trader, barbarian), valamint a kocsmárossal (fogadó), a kováccsal és a fegyverárussal. Számtalan ökörség mellett néhány lényeges dolgot is megtudhatunk, pl. hogy a falu számos lakóját elhurcolták az orkok valami Fekete-hegység (Black mountain) nevű helyre, vagy hogy a falu kapuján csak egy jelszóval juthatunk ki. Az első küldetést mindenesetre a fegyverkovács adja, arra kér meg minket, hogy szerezzünk neki 5 db ingot nevű tárgyat (a fene tudja mi lehet az, most éppen nincs a közelben egy szótár se). Na, majd később szerzünk neki ingotot, most inkább nézzük meg a hidat. Hűha, egy Gyalog-galoppból ismerős jelenet



fogad bennünket: valami bolond lovag (Mad Knight) üdvözöl bennünket azzal a szomorú hírrel, hogy a híd az övé és húzzúnk innen. Ugye ezt te sem gondolod komolyan, öcsi? Sajnos mégis... Az mindenesetre néhány ütésváltás után kiderül, hogy páncélos barátunkkal nem érdemes kötekedni, adjunk inkább neki egy kardot (Give sword). Kardot az utcán lehet találni vagy a fegyverboltban vehetünk egyet. A lovag persze nagyon megörül a kardnak, rögtön valami csatabárdot (axe) kezd el emlegetni. Nyalókát ne hozzak?!? A csatabárdot egyébként szintén a fegyverárusnál vehetjük meg (Trade) meglehetősen borsos áron. A bárd mindenesetre megteszi a hatását, az őrült lovag félreáll és mi átmehetünk a hídon.

Ezután kezdjünk el ingotot gyűjtögetni a házakban és az utcán (ez egy igen időigényes mulatság lesz), majd a szerzeményünkkel vonuljunk a fegyverkovácshoz. Ő hálából közli, hogy a fogadóban iddogáló törpe (dwarf) ismeri a jelszót. Hurrá, irány a kocsma! Itt sajnos kiderül, hogy a törpe nem hajlandó szóba állni holmi jöttment elfekkel (és fél-elfekkel). Adjunk neki egy kis itókát (Give tankard), hátha ettől meglágyul a szíve. A kívánt eredmény ezúttal elmarad, mindössze annyit hajlandó kinyögni a drága, hogy valami "koponyarepesztő" (Skullbuster) nevű ital után vágyakozik, ehhez viszont be kell szereznünk valami különleges füvet (Herb). Alighanem mindenki kitalálta, hogy a fűért az alkimistát kell lelejmolnunk, aki persze rögtön ki is oszt egy új küldetést: a 3 ellopott varázsitalát kell visszaszereznünk. Azt persze már nem árulja el, hogy ki csórta el a cuccot, azt mindenkinek ki kell következtetnie... A lopást 3 csuklyás alak követte el (Hooded man), náluk találhatjuk meg az elveszett italokat. Ezeket a fickókat persze nem túl egyszerű megtalálni, az egész várost keresztül-kasul be kell barangolnunk, hogy végre a nyomukra akadjunk. Miután mind a hármukat annak rendje s módja szerint legyilkoltuk, vigyük vissza a három varázsitalt és megkapjuk cserébe a beigért füveket. Innen már egyszerű a dolog, rohanjunk vissza a kocsmába és a csapossal kevertessük ki a Skullbustert, majd a löttyöt adjuk oda a törpének, aki erre közli a jelszót. Remek, irány a kapu! Itt azonban az őr azzal fogad, hogy csak ne akarjunk mi itt kirohangászni, előbb nézzünk el a templomhoz, ahol mostanában igen gyanús dolgok történnek.

A templomban kedves kis tájkép tárul a szemünk elé: két ork készül éppen egy druidát föláldozni. Ennek már fele sem tréfa, rohanjunk szegény fickó védelmére. Az orkok leszámolása után beszélgessünk el vele, néhány érdekes infot tudhatunk meg egy Malthar nevű nagy varázslóról, aki talán segíthet nekünk. A csevely után menjünk vissza a kapuhoz, ahol az őr nagy kegyesen hajlandó kiengedni végre, csak még előbb kapupénz címén elveszi az összes tárgyunkat. Klassz...



A szépen megrajzolt átvezető kép megtekintése után egy erdőben találjuk magunkat,

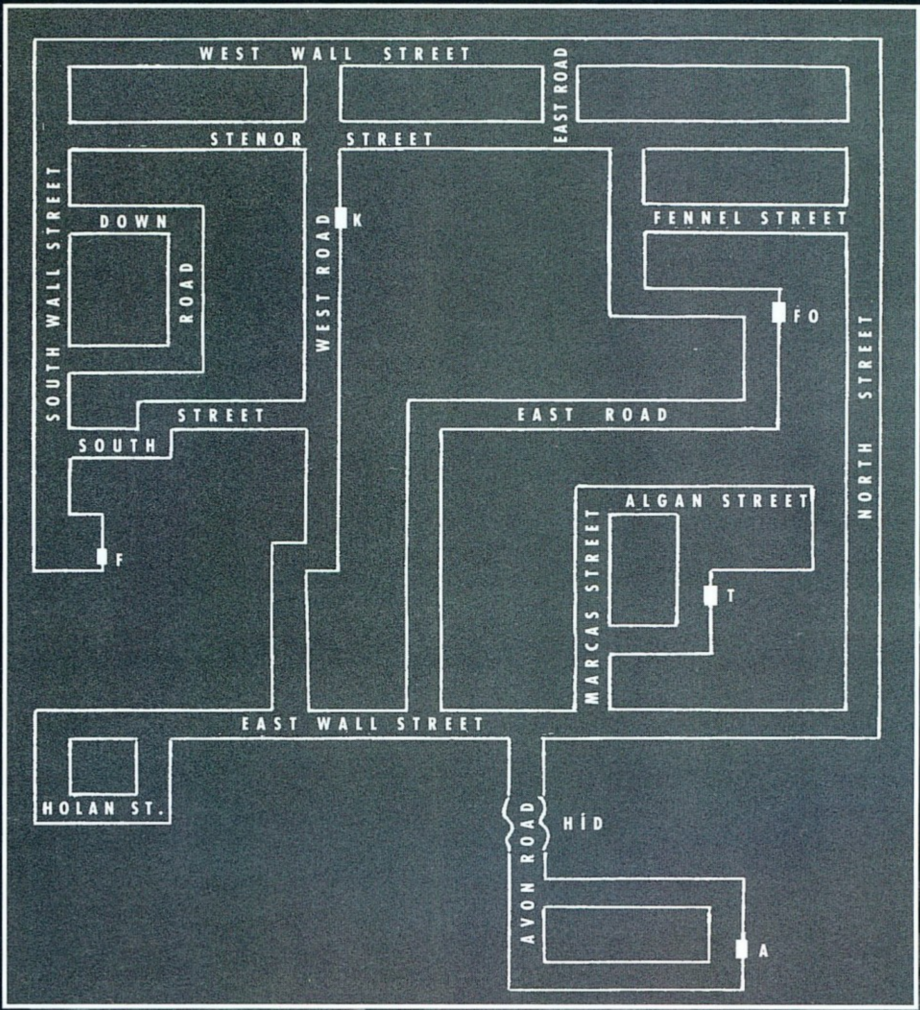


ahol mindenféle gyanús állatkák rohangálnak a földön (közelebbről: nyulak), csiripelnek a madarak stb. Itt-ott találkozhatunk persze kiránduló orkokkal, ogrékkal valamint néhány tűzlabdát lődözgető élőhalottal (undead). Néha a továbbhaladást egy koponya gátolja, ezeket nemes egyszerűséggel verjük szét, és már szabad is az út. Egy rövid gyűjtögetőkörút után látogassuk meg nagyapánkat, aki éppen elég ramaty állapotban egy fa tetején agonizál. Szegény öreg azért még ki tudja nyögni a Malthar kastélyába jutáshoz szükséges jelszót és valami homályos legendát a kökörről meg a nagy földszellemről. Ezután nézzünk el Maltharhoz, akitől megtudhatjuk, hogy minden probléma okozója Enywas, akit ezek szerint mégsem ölt meg apánk végleg. Kiderül még az is, hogy a mágus szeretné egy kicsit föltápolni a kardunkat, ehhez azonban szüksége van néhány nehezen beszerezhető komponensre: egy marék sárkánycsontra, egy gombára, amit a gombák hercegnője ad nekünk valamint egy unikornisszarvra. Csekélység. Menjünk el a pókhálóhoz és vágjuk szét, az utunkba kerülő pókokat pedig etessük meg egy kis nyúlpecsenyével (Throw rabbit), majd szedjük fel a sárkánycsontot. Ezután nézzük meg magunknak a gombák úrnőjét és beszélgessünk el vele, majd ugyanezt játsszuk el az unikornissal is. Ha mindezzel készen vagyunk, már csak az ork csapatot kell miszlikbe aprítanunk és szedjük fel a jutalmunkat a gombák hercegnőjénél és az unikornisnál, aztán irány Malthar. Ha az unikornis szívoskodna, nézzünk szét még a környéken és irtsunk ki pár orkot.



Hogy ezután mi jön, azt már csak a Core Design programozói tudják (na meg azok, akiknek az eredetileg is hibátlan verzió van meg). Zárszóként csak annyit mondanék: apróbb hibái ellenére a Darkmere egy olyan játék, amit egy vérbeli kalandor se hagyhat ki.

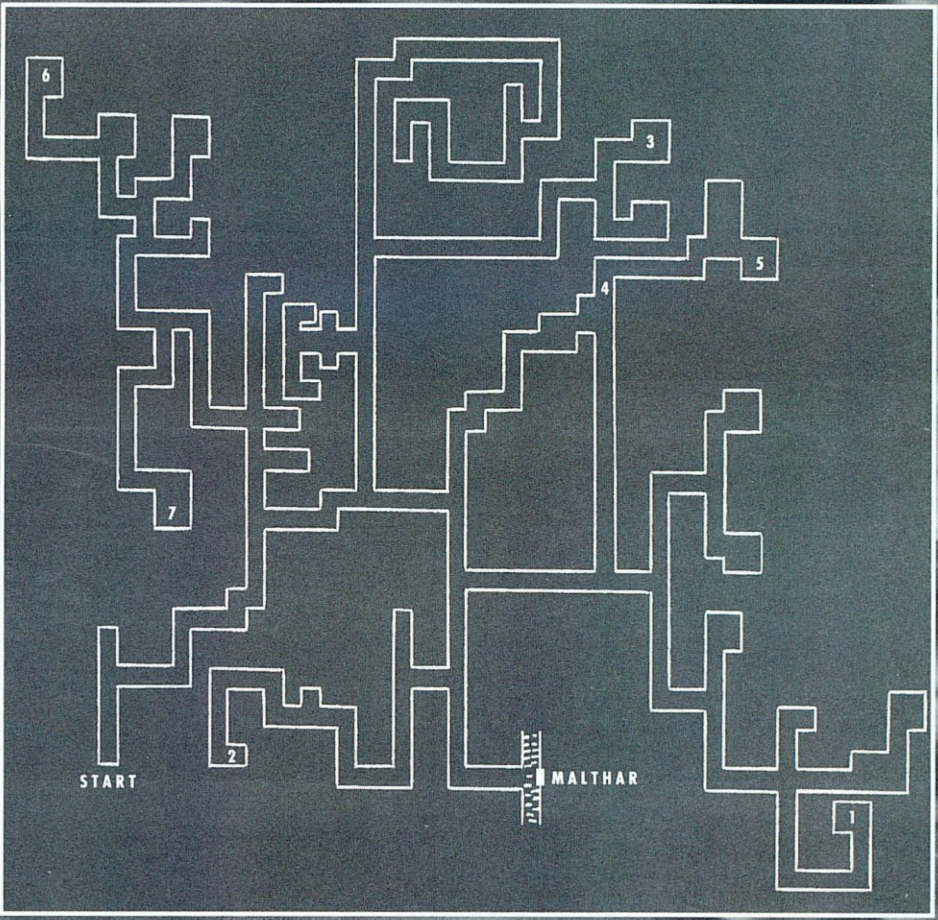
T.J.



LEVEL 1: A VÁROS

JELMAGYARÁZAT:

K: KOVÁCS
F: FEGYVERBOLT
FO: FOGADÓ
T: TEMPLOM
A: ALKIMISTA



LEVEL 2: AZ ERDŐ

JELMAGYARÁZAT:

1: FOGOLY NIMFÁK
2: UNIKORNIS
3: FELJÁRAT A NAGYAPÁHOZ
4: PÓKHÁLÓ
5: CSONTOK
6: A GOMBÁK ÚRNŐJE
7: KŐKÖR

EVASIVE ACTION
DUEL FOR THE SKY

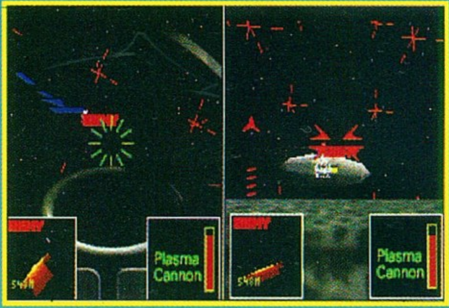


A szimulátor kedvelők biztosan habzó szájjal veszik tudomásul, hogy az EVASIVE ACTION című PC-s játék tesztelését nem mesterük, SZJVC követte el. Ennek az az egyszerű oka volt, hogy mi (Zolee+Martin) itt az újságnál tökéletes diktatúrát vezettünk be, elnyomjuk a legjobb újságírókat és elhappoljuk a munkákat előlük. Tehát ezentúl minden szimulátort Martin tesztel, a kalandjátékokat pedig Zolee játsza végig (vagy mégsem).

A játék egyébként azoknak a balgáknak készült, akik utálnak órákig repkedni, idétlen rövidítésekkel bíbelődni és térképeket böngészni - ők azok, akik az ős F-18-cal is kiengedett kerekekkel gurultak össze-vissza a földön. Az EVASIVE ACTION-ban ugyanis csak az akción van a hangsúly, a véres gyilkoláson és az őrült manőverezésen.

A programban 4 időzónában űzhetjük mocskos játékainkat: 1917, 1942, 1995, 2064. Zónánként két gép áll rendelkezésre, ezeket tetszés szerint cserélgethetjük. Műszaki adataikat, történelmüket és típusukat nem ismertetem oldalakon keresztül, mert halálosan nem érdekel - nyomulni kell velük és kész.





A két gépet bemutató képernyőn állítható be a játék típusa: egyedül, ketten, modemmel, akárhogy. Innen tovább tudunk lépni az OPTIONS képernyőre, ahol további finombeállítások végezhetők a repülőgépekkel kapcsolatban.

Itt dönthetjük el, hogy végülis milyen stílustban akarunk küzdeni: DODFIGHT -a legösszetetteb forma, kaszkadőr mutatványokkal, javítással, leszállással. AIR RACE - a lehető legyorsabban kell átrepülni a STUNT feladatokon, de itt nem lehet lelőni az ellenfelet, csak megbénítani. ATTACKER - a klasszikus macska-egér játék, ahol egy ideig támadó, utána pedig védekező szerepet kapunk.

Az irányítás egyszerű, az irányokon kívül csak egy választó és egy végrehajtó billentyűt használunk. A fegyverzet gépenként változik, és eléggé meglepő, hogy többféle rakéta és hasonló nyalánkságok használhatók. Az F1-F2 billentyűkkel válthatjuk a különböző nézeteket, a TAB-bal pedig a monitor képét. Ezen látható az ellenfél, a következő célpont és a leszállópálya. Többet nem vagyok hajlandó szenvedni, nekem tetszik a játék, innentől Tiétek a döntés joga.

Nagyon bátor vállalkozásként értékeltem, hogy a SOFTWARE TOOLWORKS kiadott egy olyan autóversenyes játékot, amely nem vektorgrafikával készült. Ez az INDYCAR RACING nyújtotta sebesség után kicsit veszélyes húzásnak látszik, de hát lássuk, mit is rejt a CD lemez.





"Isten hozott a VWBT-nél! Hi! Lance Boyle vagyok, és be akarlak vezetni egy olyan univerzumba, ahol a realitás a föld alá bújik szégyenében. Tudom, tudom, hogy mit gondolsz, ez most egy buta álom, ami csak tovább bonyo-lítja az életed. De nem, kedves barátom! A VIRTUÁLIS TV-nek köszönhetően most való-ra válhat életed szimulációja. A világ téged akar, hiszen ők csak nézni tudják a show-t. TE viszont átélni is!"

A MEGARACE című műsorban a szereplők egy VIRTUALITY ruhába bújva úgy érzik, mitha egy szuperautó ülésében döngetnének. Te, az ENFORCER nevû versenyző arra vagy hivatott, hogy izgalmas akciókkal tarkított versenyt produkálj, hiszen a nézők izgulni akarnak. Végül is, túl sok bajod nem lehet, hiszen ez jobb, mint a valóság! Vágj bele a MEGARACE-be!

A játékot billentyűzettel, egérrel és joy-jal irányíthatjuk. Végül is 5 fontos dolog van: a gyorsításs/lassítás, jobb/bal irányok és a lövés. A kezdőképernyőn lehet kocsit választani, összesen 8 féle van, de ezek nagyrésze csak a győztes futamok után elérhető. A gépek 3D képét az ESC billentyű megnyomásával lehet kikérni. Amikor egy pályát megnyerünk, a bandavezér kocsija belekerül a választékba.

Még mindig ezen a képernyőn maradva, a három színes gombbal állítható az opció menü. A zölddel a nehézségi fok, a kékkel az eredménylista hívható be. A sárgával tudunk tölteni, állást menteni és definiálni az irányítás módját. A képernyő alján látható a kezelőpult. A bal szélen van a kiírtandó ellenfél képe. Mellette felül a sebesség, alatta az energia. Jobbra fent a fegyver: géppuska vagy rakéta, alatta a sérülés mértéke. A jobb szélen felül van a THRILL-O-METER, ez mutatja, hogy mennyire élvezetes műsort produkálunk.

MEGARACE







ULTIMA VIII PAGAN



A minap érkezett meg a legendás 576 Shopba az Ultima 8. Érdeklődve vettem kézbe a híres sorozat nyolcadik részét, s ahogy lapozgattam eszembe jutott, hogy a kedvelt sorozatnak egyik részéről se jelent meg ismertető újságunk hasábjain az elmúlt évek során. Nem igazán értem miért, de ezt a hiányt igyekszem pótolni evvel a rövidke ismertetővel, ami főleg azoknak szól akik nem ismerik az Ultima sorozatot vagy az angol nyelvű kézikönyvvel nem tundnak megbarátkozni.

Aki ismerte a 7. rész valamelyik epizódját, annak a grafikával semmi gondja nem lehet, hisz még szebb lett. Az izometrikus megjelenítés talán az SSI-ken nevelkedett kalandoroknak fura lesz, de ha beleszokik az ember egészen Pagan földjén érzi magát. A játék nem használ túl sokféle hangkártyát, s pechemre (és a többi Gravis-es bánatára) a Gravist se kezeli, és sajnos egyik blaster emulátorral sem sikerült eddig behergelnem. Mindenesetre jó hír, hogy léteznek a programhoz Gravis vezérlők, de egyelőre nem sikerült beszereznem. A játékhoz egyébként külön speech diskeket is kiadtak, mint a híres-hírhedt Commanderhez, kemény 3 lemezt tesz ki a beszéd. A programnak igen nagy a memóriaigénye, 4 megabyte-nak kell a gépünkben lennie, s lehetőleg ne használjunk semmiféle memóriamenedzsert és cache programot (hacsak nincs 4 mb-nél többünk). A memória mellett a gépigény is tisztességes: minimum 386 DX kell ahhoz, hogy elinduljon, de még egy 486 SX-en is rettenetesen ugrál a scroll, mindig ketyeg a winchester. Persze lassabb gépeken is élvezhető lehet a játék - 8 vagy még több rammal.





A történet röviden annyi, hogy ebben a részben Pagan földjére keveredünk, ahova egy nagy vörös kéz ejt le bennünket, hogy minél távolabb kerüljünk Britanniától és a Földtől (ezeket két világként kell elképzelni). Aki kíváncsi Pagan teljes történelmére, az őt befolyásoló négy titán legendájára, az ott élő népekre és szörnyekre, az jól teszi, ha elolvassa a kézikönyvből, hisz jókora történetet kerítettek a programhoz. A játék során hét jelentősebb helyre keveredhetünk el, először Tenebrae városába, majd eljutunk Mythran otthonába, aki varázslásra tanít meg minket. Elkeveredünk a bosszú öblébe, ahol a Zealanok és Panagok háborúztak, s az a hír járja, hogy az elsüllyedt Zealan hajóról visszajárnak a halott katonák lelkei. Természetesen lesz temető, meglátogathatjuk az egyik Titánt a hegyekben, s eljuthatunk egy misztikus szigetre is. A játék felépítését tekintve nem tér a többi hasonszőrű programtól: a játéknak van egy gerinctörténete, s kalandozás során rengeteg apró történetbe keveredhetünk, melyeket vagy teljesítünk néhány hasznos cucc megszerzése érdekében, vagy hagyunk.

A mágiának igen fontos szerep jut a játékban, olyannyira, hogy a kézikönyv nélkülözhetetlen a játékhoz: itt találjuk meg a varázslatok nevét, és a hozzájuk valót. Ez természetesen egyben a játék védelme is, hisz kézikönyv nélkül kitalálni a komponenseket - az bizony közel lehetetlen. A mágiának egyébként 5 ága van, a Necromancy, a Tempestry, a Theurgy, a Sorcery és a Thaumaturgy, amelyet Mythran külön ágként fejlesztett ki (ő tanít meg minket a varázslásra a játék folyamán). A varázsláshoz szükséges: a varázskönyv és egy fókusz, ami összegyűjti a mágikus energiát, vagy a kopmonensek.

Az irányítás szinte kizárólag az egérre korlátozódik, s igen sokrétű. Mozgásnál a nyíl háromféleképpen jelenhet meg a











képernyőn, attól függően, hogy milyen távol van tőlünk. Lehet rövid, ilyenkor osonhatunk; lehet közepes, ez jelenti a normál séta sebességét; és lehet hosszú, ilyenkor futunk. A jobb gombot folyamatosan nyomva kell tartani, hogy haladjunk, s ha futás közben nyomunk egyet a bal gombbal, hősünk ugrik egyet. Ugrálni álló helyzetben is tudunk, ha közepes méretű a nyíl és megnyomjuk mindkét egérgombot egyszerre, akkor előre ugrunk egyet, ha rövid nyíl esetén tesszük ugyanezt, akkor felfelé ugrunk egyet. Evvel a mozdulattal fel tudunk kapaszkodni kerítésekre, falakra, stb.

Valakit megszólítani egy dupla bal gombnyomással lehet, s akkor ugyancsak a bal gombbal válogathatunk a kérdések/válaszok repertoárjából. A szöveget továbblőni ugyancsak a bal gombbal tudjuk.

Tárgyakat felvenni, megvizsgálni, használni a bal gomb segítségével lehet. Egy kattintás tárgyon vagy személyen kiírja annak a nevét. Két kattintással közelebbről is megvizsgálhatunk valamit, pl. belenézhetünk egy hordóba, elolvashatunk egy könyvet stb. Ilyenkor a vizsgált tárgy nagyított képe ablakként jelenik meg a képernyőn a benne lévő tárgyakkal. Ha folyamatosan nyomva tartjuk a bal egérgombot a tárgyon, megjelenik annak fantomképe, s ekkor mozgathatjuk (pl. magunkra, s ekkor felvesszük); ha egy piros X jelenik, az azt jelenti, hogy a tárgy nem mozgatható, vagy túl messze vagyunk tőle. Harmadik lehetőségként egy kék "+" jelet láthatunk: ha a kézben tartott tárgyat valahová elmozgatjuk, ez azt jeleni, hogy odadobjuk a tárgyat.

Amennyiben emberünkön kattintunk kettőt, egy kis ablakban megjelenik a képünk és az adataink. Itt az ember-sziluetten láthatók a ránkaggatott cuccok, a kardtól a pajzson át a különféle ruhákig. A hátizsákunkon kattintsunk duplát a bal gombbal, s máris közelebbről láthatjuk a tartalmát. Innen lehet felöltöztetni emberünket oly módon, hogy a zsákban lévő cuccokat átmozgatjuk az emberkére. Az megjelenített ablakokat mindig a backspace-szel zárhatjuk le. Ha valamilyen fegyver van a kezünkben és dupla jobbot kattintunk emberünkön, akkor támadóállásba helyezkedünk, s a bal gombbal hadonászhatunk fegyverünkkel, a jobbal pedig mozoghatunk. Ne feldjük, hogy harc közben képtelenek vagyunk ugrani vagy mászni.

Az emberkénk képe mellett találjuk a karakterlapot, melyen a következő adatok szerepelnek:

-STR: erő, ettől függ a harcban nyújtott teljesítményünk, teherbírásunk, ugrásunk hossza. Maximális teherbírásunk háromszorosa az erőnknek.

- INT: Inntelligenciánk, mely a kaland során fejlődhet. Döntően a mannánk mennyiségét határozza meg, a manna mindig a kétszerese.

- ARMR: Védettségünk, minél nagyobb a szám annál nehezebben sebezhek meg.

- HITS: Életerőpontjaink száma, maximum az erőnk kétszerese.

- MANA: Mannánk mennyisége, varázsláshoz szükséges, fokozatosan töltődik újra.





- WGHT: A súly, amennyit cipelünk.

Az értékek alatt látható piros és kék csíkra kattintva a képernyőre kerül életerő- és mannapontunk, s így mindig szem előtt vannak.

Az Esc billentyűvel kerülhetünk be a menübe, ahol lekérhetjük az introt, betölthetünk játékállást (Read diary), menthetünk (Write diary). Az options menüben beállíthatjuk, hogy legyen-e zene, hang, animáció, s állíthatjuk a szöveg sebességét. Cretit-el a készítők névsorába pillanthatunk be, a Quit-el kiléphetünk a játékból.

Sokszor kényelmesebb billentyűzetről is kezelni a játékot, íme néhány hasznos gomb:

- C: Fegyverünk előhúzása/eltevése.
- Alt H: jobb vagy balkezes egér.
- I: Hátizsák kinyitása.
- O: Belépes az optinos menübe.
- Z: Karakterlap megnézése.
- Backspace: az összes nyitott ablak bezárása.
- AltX: kilépés a játékból.

Nem tudom ki hogy van vele, de engem kicsit elriaszt az enyhén macerás irányítás. Szívesebben ülök le inkább egy Arena vagy Ravenloft elé, ahol minden menü egy-egy kattintással elérhető, nem kell azon vackolni, hogy duplát kattintsak vagy egyet, egyszóval minden gyorsabban megy. Mindenesetre akinek eddig is a kedvence volt az Ultima sorozat, az kellemes hetek elé nézhet.

K. G.







APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft
Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

MEGRENDELŐ

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
- ❑ **negyedévre: 500.- Ft**
- ❑ **félévre: 950.- Ft**
- ❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban

Megrendelő neve:..........

Címe: ....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

PROSZOLG

1399 Budapest, Pf.: 636



PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

APRÓ

C 64 keres

1541/2-es floppyhoz jól működő adaptert vennék. Kiss Balázs 3900 Szerencs, Rákóczi út 35. Tel.:06/47/361-965.

C 64 kínál

Eladó C64, Floppy, magnó, joystick eredeti játékokkal és egyéb kiegészítőkkel reális áron sürgősen. Tel: 276-5888 , Szekér Sándor

C64 + l54l floppy- paralel datával + printer + CPIM modul 30 000 Ft-ért. Eladó ugyanitt Eprom égető + Oszcilloszkop modulok. Levélcím: Balázs Attila 1148 Budapest, Csertő u. 14. Fsz.11. Tel: 06/60-327-257 este.

Eladó 2 db C64 Cartridge tokkal + 2 üres Eprom + égető + szakleírás + 5 lemez tele választott programokkal. Ára: 3000 Ft. Cseh Balázs 8636 Balatonöszöd , Szabadság u. 112.

Eladó 1541/II. Floppy drive (alig használt) kiválló állapotban 8 000Ft-ért + mikrokapcsolós joystick. Cím: Ziman Péter 2628 Szob Szent Imre u. 35. Tel.: 27/370-111

Olcsón eladó C 64 II + 1541 II Floppy + Cartridge + Joy + 60 lemez + 120 db-os lemeztartó + magnó + 20 kazetta. Ár: 13 000 Ft. Cím: Holecskó Tamás 4400 Nyíregyháza Kert u. 10.

Eladó C-64/2,1541/2 floppy 320 db. lemez (játékok, felhasználói prg.), 2 db. joy, cartridge, magnó, TV csatlakoztató. Irányár: 27 000 Ft. Tel.:1-755-039.

C 64/II + 1541/II+Philips monochrom monitor, magnó, joy, könyvek + 70 lemez (Grundig TV monitornak) Tel.:1671-306.

C 64-II+154-II+250 lemez programokkal + 4 gyári program + 3 cart-ridge + 4 joy + kiegészítők és irodalom eladó. Irányár:35 000 Ft. Tel.: 74-311265.

Eladó C-64 + 1541/II floppy, 2 db. cartridge-leírással, 1 db. joystick, 9 db. szakkönyv + 130 lemez, játékkal + lemeztartó.

A közeljövőben Pécs, Király u. 24. sz. alatt megnyíló 576 KByte üzletünkbe keresünk fiatal, agilis eladókat és szakirányú felsőfokú végzettséggel rendelkező üzletvezetőt.

Jelentkezni lehet az újság címén.

Ára: 25 000 Ft. Tel.: 201-92-13 egész nap.

Új C 64 + garanciális 1541/II + magnó + 80 lemez + 30 kazetta + 2 joy + discbox + Kastély + játék leírások eladó. Ár: 23 000Ft. Cím: Keszthelyi János 1157 Budapest, Zsókavár u. 38.

Eladó C 64/II + 1541/II + 100 lemez + 2 joy + cartridge + hangdigitalizáló + 9 könyv. Irányár: 25 000Ft. Kádár Zsolt, 6724 Szeged, Csongrádi sgt. 86/b.

Eladó C 10845 monitor + C 64 + 1541/II + floppy + joystick + játékok. Érdeklődni lehet tel.: 269-1855/1171-es mellék 8-16 óráig. Sisa Jánosné

Eladó C 64 + floppy + discbox + 2 db. cruiser joy + 82 db. lemez (SF II., Golden Axe, Creatures I-II., stb...) + cartridge + könyvek. Ár: 25 000 Tel.: du. 227-0833 (Gábor)

Eladó kitűnő állapotban: C 64/II + 1541/II floppy + 1802 videomonitor + magnó + 2 db. joystick + fényceruza + 69 db. lemez + 12 db. kazetta 29 000 Ft-ért. Tel.: (27)3-13-555

Amiga kínál

A 500, 1 MB, 1084S színes, sztereo garanciális monitor, 2 db. joy, 3 db. lemeztartó, 2 db. egér, 180 lemeznyi program. Ár: 58 000 Ft. Érdeklődni délután:1-227-911

Original Amiga 500 eladó. Ára: 22 000 Ft. Érdeklődni lehet: 1-766-572 és az 1-313-414-es telefonszámon.

1 éves A500, bővítő, modulátor, Euroscart csat., 2 db. egér + 2 db. egéralátét, 1 db. Intruder + 1 db. Aviator joy, 1 db. M Microjoy, 160 lemez tele programmal, 1 db. 80-as lemeztartó, könyvek. Ár: 40 000 Ft. Sashegyi Roland 2095 Pilisszántó, Tavasz út 19.

2 Amiga modulátor eladó vagy külső drivera cserélhető értékegyeztetéssel. Bán Gábor 1101 Budapest, Salgótarjáni út 51/b.

Eladó garanciális A 600 (1 MB, TV modulátor) programok, lemeztartó doboz, szakkönyvek, egérpad 30 000 Ft-ért. Cím:Budapest, II. Széher út 13. Szigeti Bálint

Eladó A500 (V 1.3, 1 MB), 3,5 külső drive,1084S monitor, 2 db. mikr. joystick, 340 db. lemez programokkal, szakkönyvek. Ára: 89 900 Ft. Érd.: ifj. Kollár Lajos 46/315157(8-15), 348-328(16-20)

Eladó két hónapos Amiga CD32-es garanciális + 3 db. játék. Érdeklődni: 1736-990-es telefonon lehet.

Eladó egy 1 hónapos A-1200 + 200 lemez programokkal + 2 joy 45 000 Ft-ért. Érd.: Bártfai Balázs tel.: 06-27-315540

Eladó Amiga TV modulator, vennék külső meghajtót. Cím: Pap Tamás 6724 Szeged, Vasas Sz. Péter u. 9/a. Tel.: 62-324-584

Eladó Amiga 500 V1.3, 81 MB winchester, 3 MB memória, joy, A 520-TV modulátor, programokkal, vagy elcserélhető Amiga 1200-ra. Érd.: 201-9781 (délután)

PC kínál

Eladó egy 40 MB-os Conner Winchester, 2 MB RAM és hangszórók hangkártyákhoz. Cím: Gomér Gábor 1173 Budapest, Csabai u. 62. Tel: 256-38-49.

Eladó AT286/16, 4 MB RAM, 40 MB HDD, 1,2 MB FDD, színes VGA (512 KB) Baby ház, egér (MS/PC) Novell DOS 7/MS-DOS 6-2 , több MB felh. prg. Érd: Cselényi Tel: 1763-723

Egyéb kínál

Super Nintendo 6 db kazettával eladó (S. M. World, The Magical Quest, Mortal Combat, All Stars, Dino City, Mario Paint) Cím: Borsos Albert 2030 Érd, Edit u. 1/b.

Eladó 5 db Sega Megadrive játék 5 000 Ft/db áron, és 1 db Nintendo TV játék 400 beprogramozott játékkal + fénypisztollyal 6 000 Ft-ért. Tel: 06-28-310-124.

Eladó eredeti IBM AT (386 SX) 164 MB RAM, 1.44 meghajtó + slimline ház + 160 MB winchester + 6.0 DOS + sok játék + Qemm memóriakez. prog. 50 000 Ft. Tel.: 1203-984.

Eladó Nintendo + 4 kazetta. Ára: 20.000 Forint. Tel.: 1-805-537

Kifogástalan állapotú Nintendo eladó egy db. ajándékprogrammal a Super Mario Bros 3-mal. Irányár 15 000 Ft. Cím: Garamszegi Gergely 2654 Romhány, Wesselényi u. 21.

Eladó 3/4 éves Gameboy + 4 játék 10 000 Ft-ért sürgősen! Érd.: Szűcs Zoltán 5820 Mezőhegyes, Hunyadi u. 4.

Eladó 1 db. Megadrive II. + 2 joy, 5 hónap garanciával, 15000 Ft-ért, valamint origin játékkazetták 3500 Ft-tól. Érd.: 17-19 óra között a 271-0718 tel.-on.

Eladó Sega Game Gear 4 kártyával. Ára: 16 000 Ft. Cím: Frölich Péter 7696 Hidas, Kodály Zoltán u. 38. Tel: 06-60-363-363.

Eladó 4 hónapos Sega Megadrive + 3 játék: Sonic 2, NHLPA Hockey 93, Ecco The Dolphin. Plussz egy programozható joy. Irányár: 35 000 Ft. Cím: Ablaka Gergely 1029 Budapest, Zsíroshegyi u. 58. 2757696

Eladó 9 hónapos garanciális Megadrive 2- kontrollerrel + játékok. Amigához Philips CM 8833-II. monitor, midi interface, C 64 + 1541 drive. PC-hez Sound Galaxy EX II hangkártya. Horváth András 2890 Tata, Komáromi út 18/2. 2/1.

Sega Megadrive és játékkazetták olcsón eladók. A kazetták ára 4000 Ft/db. Tóth Tamás 4400 Nyíregyháza , Derkovits 15.

Sega Megadrive játékok eladók: Super WWF: 6000 Ft, Wonderbom: 3500 Ft, Batman returns: 6500 Ft, Toejam and Earl: 6000 Ft. Érdeklődni: 7-13 óráig 1176-163

Levis 318 videójáték 76 NES programmal (Super Mario Bros, F1 , Kung-fu, Tetris) + Terminator II. Nes kazettával eladó. Ár: 7000 + 3000 Ft. Cím: Balogh Ferenc, 9374 Iván Rákóczi sor 8.

Eladó 11 db. bolti SNES All Stars kazettával + 1 év garancia. Ha érdekel, válaszolj. Irányár: 25 000 Ft. Címem: Megyimórecz Zoltán 8833 Fityeház, Ady Endre u. 8.

Eladó SNES kártya Fzéro 3000 Ft, Dinocity 4000 Ft, Bubsy 5000 Ft, Street Fighter II. Turbo 8500 Ft. Cím: 8500 Pápa Kandó Kálmán u 37.

Eladó Sega MD + 2 joy (egyik 6 gombos) + 2 kazetta + gyári garancia. Ár: 31 500 Ft vagy 500 DM. (Alkudni lehet.) Jeney Barnabás 9500 Celldömölk, Akácfa u. 3.

Nintendo (4 hónapig használt) eladó két játékkal: Mario1, Pinball. Ára: 20 000Ft. Érdeklődni lehet: 6400 Kiskunhalas, Himző utca 8. szám alatt délután.

Kedvező áron eladó egy Sega Megadrive 3 játékkazettával és 7 darab Sega Master System játékkazetta . Cím: 5900 Orosháza Zöldfa utca 14. Tel: 68-312-403

Eladó: Sega Master System 2 joystick-kal és még 10 hónap garanciával. Ára: 11. 500Ft. Érdeklődni: Ferencz Zsolt , 6300 Kalocsa, Zöldfa utca 34.

Eladó: Game Boy + tartozékok + 4 db játék : S. Mario 2 , Zelda, S. Gonsales, T. R. Tennis. A játékok külön-külön is megvásárolhatók. Ár megegyezés szerint. 34/382-954

Egyéb csere

Sega Megadrive kazettákat elcserélnék. (Ecco the Dolphin, Terminator). Cegléd környékiek jelentkezzenek. Tel: 06/60-387-539 Pető Krisztián

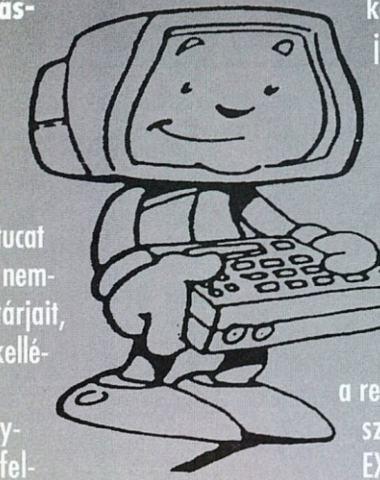
Jó minőségű Akai 4 fejes videómagnómat elcserélném Amigára + tartozékokra. Cím: Gyimesi Miklós 7570 Barcs, Damjanich u. 27.

HARDWARE SERVICE: 175-10-24

COMMODORE PLUS4, C-64, AMIGA, IBM PC, valamint VIDEO MAGNÓ javítás

1123 Budapest, XII., Győri út 1. I/12. Bíró Zoltán

Rangos esemény helyszíne volt április 6-8-ig az **Erdei Ferenc Művelődési Központ** Kecskeméten. Az államilag elfogadott EXPO rendezvény, az évenként kétszer megrendezésre kerülő **Extra-Comp '94 Számítás-, Híradás- és Irodatechnikai Szakkiállítás és Vásár** zajlott le itt, amely nemcsak a szakemberek számára volt eredményes, hanem a sok laikus érdeklődő is jól szórakozhatott a három napos kiállítás és vásár során.



Az 1700 négyzetméter alapterületen több tucat kiállító mutatta be termékeit, az érdeklődők nemcsak kipróbálhatták a termékbemutatók sztárjait, hanem meg is vásárolhatták az ott kiállított kellékeket, eszközöket, játékokat.

A szellemi táplálékra éhes látogatók a nagyteremben hallgathatták a számítástechika felhasználási területeiről szóló előadásokat. Az itt bemutatkozó szakemberek az ELTE-ről, a Közgazdasági Egyetemről, a Budapesti Tanítóképző Főiskoláról ékeztek és olyan közérdekű témákat vettek fel, mint a "mechanikai játékok vezérlése számítógéppel", vagy a "számítógépen játszott sakk az oktatásban", avagy "kisgyermekek játékos informatikai oktatása". Az előadások fővédnöke a **Kiss Áron Játéktársaság**, magáé a rendezvényé pedig Kecskemét város polgármestere volt. Rendezője a helyi CUNT-PRESS Rendezvényszervező Iroda. Az 576 KByte Shop is képviseltette magát a helyszínen, egy hatalmas Sonic bábuval emelte a rendezvény hangulatát, amely fel-alá járkált a többszáz érdeklődő között. Reméljük, hogy az őszi EXTRA-COMP-on már Veled is találkozhatunk!

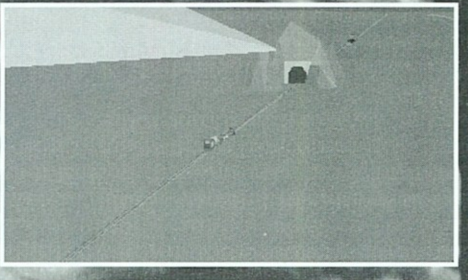
STUNT ISLAND

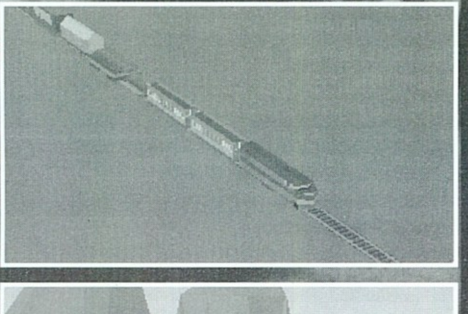
Balesetemből épülgetve, s a filmes szakmára átpártolva csőstől szakadtak nyakamba vállalkozásom privatizált gondjai. A kaszkadőrként kritizált hebehurgya történetek kiagyalóit előbb csellel rávettem, hogy tömörüljenek KFT-be, majd a végkielégítés kötelezettségétől szabadulva, -fél év múltán- piaci nehézségekre hivatkozva leépítettem őket. (Ezt az ötletet még otthonról hoztam magammal.)

Igen ám, de innentől kezdve, a magam fejét törve agyalhattam a kassza sikert hozó filmek forgatókönyvén is, holott eddig is éjt nappallá téve toboroztam statisztákat, tárgyaltam producerekkel, veszekedtem díszletépítő munkásokkal, kilincseltem menő sztárok titkári irodáiban. Mindezt tolószékben, bejáratás alatt lévő műkarral, elképzelhetitek milyen embert próbáló erőfeszítéseket követelt. Bár az üzlet elég jól beindult, éreztem hosszútávon így, nem mehet tovább. Munkámon könnyítendő, -bankszámlám kürítő- beruházásra szántam el magam. A kor legmodernebb elektronikus csodáival felszerelt studiót hoztunk létre mi, a fagolyó-klub tömörült tagjai.

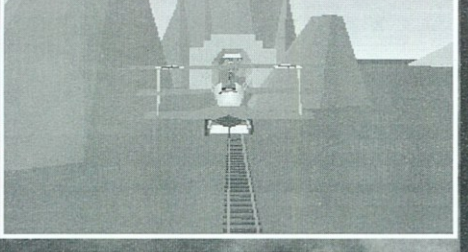
Büszkeségem bemutatásánál elsők között említeném a **SET DESIGN** fantázianevű háttértervező- és "forgatókönyv" alakító berendezésünket:

A kezelőpult bal felső sarkában található a sziget elektronikus térképe. A satellit kép nem sokat árul el nagyszerűségéből, de ha a központi keresztet - az egér bal szemének folyamatos nyomvatartásával és elmozgatva- mondjuk a Golden Gate híd mellett fekvő fővárosra visszük, majd el kezdjük csökkenteni léptékét, (-/+) azonnal sejtetni engedi fantasztikus képességeit.





A **Sth/Nrth** ill. a **Wst/East** mellett látható koordináták a kereszt pillanatnyi helyzetét jelzik, de ezek segítségével találhatunk meg, vagy jelülhetünk ki a filmforgatás szempontjából később fontos pontokat.



Az **Orient** -/+ jeleivel forgatható a térképen látható terület. Felülnézetben az égtájak helyzete változtatható, a képernyő tetejéhez képest, oldal- vagy féloldal nézetben a középpontban lévő objektum járható körül.



A **Tilt** 90-0 fok közötti értékének változtatásával a felülnézetet úsztatjuk át oldalnézbe. Mindezek alatt a **Stunt** mezőben található USER feliratot átírva adhatunk egyedi nevet szerkesztés alatt álló munkánknak.

A jobb oldalon fent, szintén található egy ablak, ide kerül a kiválasztott háttérelem.

40 féle tárgyat választhatunk összesen, melyek sorszáma a Fel-Le nyilas gombokkal állítható. Az üres ablak névmutatójában a "**free**" felirat látható.

Objektumok beállítása:

A **Place:** gomb használatával lehetséges a kiválasztott tárgy lerakása a kereszt középpontjába, ill. felvétele onnan.

A **Go to:**-ra bökve, a térképen már lerakott tárgy helyére ugrik a kereszt. Különböző területeken elhelyezett, több tárgy esetén fontos keresési eszköz.

Adj: hatására a jobboldali képernyő átvált, és egy új menüablakkal találjuk szemben magunkat, mely az aktuális tárgytól függően eltérő funkciókkal is bejelentkezhet. <Fontosnak tartom megjegyezni: első alkalommal nekem is bonyolultnak tűnt a "kismillió" menü közötti eligazodás! Alkalmazása során -mint általában- rendkívül gyorsan hozzászokunk, megértjük logikai felépítését. (Érthetően leírni használatát sokkal nehezebb, mint használva megérteni kezelését!!!)>

-A **Watch:** gomb megnyomása után, a tárgy megjelenését befolyásoló tényezők állíthatók.

Egészen extrém dolgok is előállíthatók: próba képp egyszer, a Big Bent döntöttem vízszintes helyzetbe, majd a magasságukat is belőve, "gördítettem" alá egy Earth Mover (dömper) -t. TV Híradóba illő látványosság volt az "álcázott rakétaszállító".

További példát említve: a kifutópálya végére állított repülőgépet is itt tudjuk beforgatni felszálló irányba...

-Sth/Nrth - Wst/East: koordinátákkal határozzuk meg a tárgy helyét. Nem is annyira a közvetlen elhelyezésnél, mint inkább tárgyak egymás mellé való illesztésénél nyújt hasznos segítséget.

-Altitude: A tárgy talpazatának tengerszint felett elhelyezkedő magassága. Ha mondjuk fel akarjuk zászlózni a vár tetejét, 0 magassági érték esetén a zászlók eltűnnek a hegy gyomrában. Fel kell tehát emelni a hegy, plusz a vár magasságába őket. Emelni a fizika törvényeit figyelmen kívül hagyva is lehet: az Eiffel-torony pl. 1000 láb magasságban lebegve jobban mutat, mint a valóságban!

-Speed: a tárgy mozgási sebessége. Ezzel viszünk életet a halott tájba: ennek folytán találkozhatunk a levegőben úszó vadkacsa rajokkal, mozgó autókkal, hajókkal, vonatszerelvényekkel. Horrorfilmünk számára 40 fás erdő is rohamra vezényelhető ártatlan cserkésztábor lakói ellen <az ötlet szerzői jogvédelem alatt!>.

-Object:-tel az adott tárgy haladási, figyelési, támadási stb. irányát határozzuk meg a beírt számú objektummal szemben. <Pl. a híd alá telepített kamera (a tárgy) kövesse a repülőgépet (objektumot), amikor az a közelébe érve, mellette elhalad!>

-Zoom: a nagyítás mértékének meghatározása.

- **Autozoom on/off:** annak beállítása, hogy a filmben látótérbe került tárgyra ráközelítsen-e a kamera, vagy sem.

A képernyő alján található vezérlő gombokkal további lényeges tulajdonságait határozhatjuk meg az adott adott tárgynak:

-VIS: a tárgy külső nézetből, hátsó kamera állásból is látható (egyébként csak a környezete)

-COLL: találkozás esetén a tárggyal ütközünk, egyébként keresztül megyünk rajta, mintha mi sem történt volna. (Nem hülyeség, van értelme!)

-EXPL: ütközés esetén a tárgy felrobban.

-SHAD: a tárgy árnyékot (is) vet.

-OK: a szerkesztés csocsi, gyerünk tovább.

-LOCK: zár(lat) <a fejemben. Nem jöttem rá: ki, mit, hol...>

-CANCEL: belefáradtam, el is szúrtam, hagyjuk a francba.

További menüpontok, melyek az ADJ alatt előfordulhatnak:

-Face: a kamera állás helyének, rálátási szögének, ha mozog a sebességének, valamint a pontnak, amerre néz beállítása.

-Free: mint a Face, de itt a Heading, a Pitch ... állítható.

-Seek: az általunk megadott sebességgel halad a kitüntetett tárgy irányába, ütközésig.

-Spot: a nézőpont (kamera állás) beállítása, ahonnan a tárgyat követi.

-Follow: a kitüntetett tárgyat követi adott távolságból, kötelékben (fly me).

-Attach: a Follow-hoz hasonló kamera állás, de a nézőpontot (mint a Spot-nál) nem tudom megválasztani.

-Facing: A fej irányának meghatározása. (pl. harckocsi elfordított lövegtornya).

-Heading: a haladási rányba néz (az előző példánál maradva: a torony menetirányba áll).

-Offset position: "Viszont pozició", a tárgy lehetséges (másik) helye. <Hát ez bizony mintha nem magyar lenne, de próbáld ki, megérted!>

-Roll: "csűrő"-forgatás

-Pitch: "bólintó"-forgatás

-Yaw: "vízszintes"-forgatás (körbe járás).

Az ADJ-ből kilépve folytatom a jobb oldali kezelőgombok bemutatását:

- **Add:** a 40 féle tárgy valamelyikének kiválasztása, 9 alkönyvtár vektorgrafika kínálatából. A felvételek alatt az egyes számú tárgy lesz az irányított, de ez bármi lehet, akár egy földgyalu (vagy a már említett zászló, és a Diadalív) is!

-Production Tools: háttér kellékek: síkidomok, füst stb.

-**Mammals & Plants:** élő díszletek: fák, lovak, egyéb állatok stb.

-**Letters & Numbers:** két- és három dimenziós karakterek (számok, betűk stb.)

-Markers: zászlók, táblák, jelölők

-Military Equipments: hadi eszközök (tankok, hajók, rakéták stb.)

-Misc: mindenféle mütyürök egyvelege

-Structures: épületek, műemlékek, helyszínek (Eiffel-torony, Diadalív, stadionok)

-Vehicles: járművek, munkagépek

-Planes: a repülőtéren megismert gépcsodák

-Del: a 40-es listából törli a tárgyat.

-Hide: a tervezés során rejti a tárgyat (nehogy feleslegesen zavarjon), de a játékban meghagyja.

-Global: az egészre vonatkozó beállítások:

-Rec on/off/auto: felvétel be/ki/csak ha EDIT=ON

-Time: a felvétel időpontja

-View Pilot Cp: előre nézetben a műszerfal is látszik.

-Pilot No Cp: előre nézet műszerfal nélkül.

-Left/Right Side: bal/jobb oldali nézet bekapcs.

-Rear: hátra felé nézet...

-Bomb: bomba célzókészülék...

-Spotter: hátulról követve...

-1st Take: az első próba ennyibe kerül <csak ismerősök bosszantására>

-Crash: balfácánkodásod ára <mint fent>

-Take Penalty: a további snittenkénti költségek <...>

-Max Takes: a rendező türelme (a megengedett próbálkozások száma)

-Camera: hány kamera állás legyen a szerkesztésnél (DECK)

-Gear/Flap/Brakes: A futó, fékszárny és fékek állapota indításnál.

-Weapon Gun/Missile/Bomb: A repülőgép fegyverzete gépágyú, rakéta, bomba. A felszerelés nem

tetszőleges, Fokker-re ne próbáljunk rakétát szerelni, nem engedi.

-Events: a szerkesztő programozói felülete, melyben sajátos "BASIC-nyelvvel" szabunk feltételeket, határozunk meg feladatokat, reagálásokat. A bal sarokban látható a "program" sorszáma, melyet a "+/-" gombokkal válthatunk, és összesen 64 lehet.

-Copy: parancs a pufferbe másolja programunkat.

-Paste: a pufferből ragasztja programunk után magát.

-Clear: törli a programsort.

A következő IF (ha)... AND (és)... AND... THEN (akkor)... (és ez még hétszer ismétlődve) sorokból áll össze programunk. Az első IF lenyomása újabb menücske megjelenését vonja maga után:

-Never: nincs változtatás.

-Collide: X-tárgy összeütközik Y-nal.

-Crash: X-tárgy lezuhan.

-Time: a stopper eléri a megadott másodpercet.

-Weapon Count: ellőttük a megadott lőszermennyiséget.

-And: és még továbbá (ezek is megtörténnek):

-Nothing: nincs változtatás.

-After Time: a beállított időn túl vagyunk.

-Before Time: még nem telt el a beállított(-nyi) idő.

-Event: a beállított esemény megtörtént.

-No Event: ... még nem történt meg.

-Flag: adott változó (0-15) értéke.

-Flag =/=: adott változó értéke nem egyezik.

-Speed <: sebességünk kisebb mint...

-Speed >: sebességünk nagyobb mint...

Az "és még továbbá" továbbája:

--Auto Stop Rec: amennyiben az automata szerkesztés bekapcsolt állapotban van, a felvételt leállítja.

--Award $: a kaszkadőr fizettsége feladatonként. <Ne légy zsugori!>

--Change: Adott tárgy (alábbi) tulajdonsága megváltozik:

--Shape: alakja.

--Acceleration: gyorsulása.

--Zoom: kamera általi nagyítása.

--Visibility: láthatósága.

--Collideability: ütközhetősége.

--Cut to: kamera állás változtatása.

--Fade (%): ...százalékkal sötétedik a képernyő.

--Finish: action vége, a következő üzenettel:

--Succes: siker.

--General Failure: hát ezt nagyon elszúrtad.

--Too high/low: túl magasan/alacsonyan ...

--Too far away: most messze...

--Too close: most meg közel voltál.

--Too early: korán kezdted.

--Too late: későn csináltad.

--Off to the right/left: kicsúsztál a képből.

--Missed Mark: kihagytál valamit (pl. egy kaput)

--Hospital: lezuhanás után a kórházban, egy kedves dokibácsi ébresztget.

--Crash Ok: ...bamba képpel a roncsok közül mászol elő.

--Kill: X tárgyat eltünteti.

--Modify Flag: átállítja X jelzőt Y-ra.

--Set Flag: jelző beállítás.

--Set Time: óra beállítás.

--Start Rec: felvétel (újra) indul.

--Start Sound: hang effekt, vagy zene indul.

--Stop: felvétel leáll.

--Stop Rec: AUTOEDIT OFF esetén is megállítja a felvételt.

--Wait: adott másodpercig várakozik.

--Any Weapon: mindegyik fegyver...

--Any Object: minden tárggyal ez fog történni (pl. vízbe esve nedves lesz). **Load:** betölti a kért .SET kiterjesztésű file-t, mely egy előző beállítás terméke.

Save: elmenti beállításainkat.

New: törli a jelenlegi beállításokat.

Fly Stunt: próba kör (mint már nem egyszer említettem minden repülhető!) az aktuális tárggyal, melyről filmfelvétel is készül. Ha nem akarjuk, a filmet nem hívják elő, kerül a kukába.

Exit: kilépés a szerkesztőből, a PRODUCTION (menü) folyosóra.

Közvetlenül a forgatást megelőzően, egy újabb MENÜ-be lépünk, melynek pontjai a következők:

Take x: felvétel indul!, csapó x!

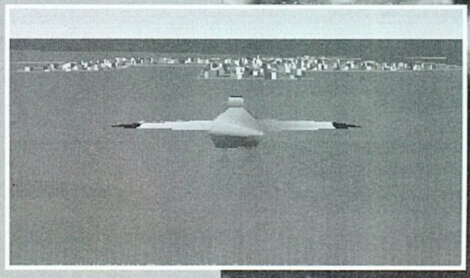
That's a Wrap: a film feldolgozása.

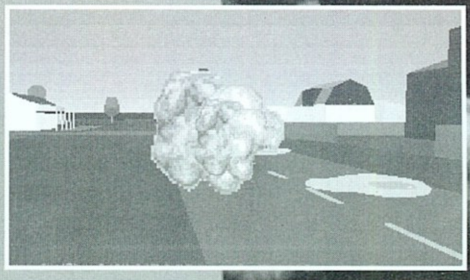
Print a Film: .TKE kiterjesztéssel kimenti a nyers (még vágatlan, effektektől mentes) filmet.

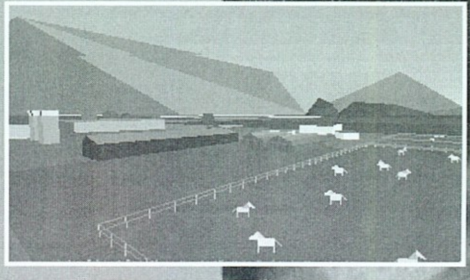
Következő -bemutatásra váró- büszkeségem, az **EDIT**áló asztal:

Ezen lehet a nyers filmet vágni (érdektelen részeket kihagyni, a legizgalmasabb jeleneteket akár több kamera állásból is körbe járni) hang effektekkel, zenékkel, feliratokkal ellátni. <Ha a szigeten ért ("a programmal kapcsolatos!") élményeket 100-nak veszem, abból a kaszkadőr tevékenység csupán 35-40 %-ot tesz ki. A legnagyobb meglepetést, sőt -minden túlzás nélkül- örömet, a filmes szakmába való bekapcsolódás ("annak szimulálása") okozta.>

Az editáló asztalon két monitorernyő található. A bal oldalin látjuk a nyers filmet, a jobb oldalira pedig a már vágott snitt-részek kerülnek másolás (REC) útján. Kellő nyersanyagból gazdálkodva, a fantáziánktól függően több filmet is összehozhatunk. Az asztal egyidőben 8 (deck) tekercs filmet tud tárolni, -ennyiből mazsolázhatunk- de ha a kívánt részeket kiszedtük, az előző helyére tölthető a következő film. A nyers filmeket a **LOAD** paranccsal hívjuk be. Betöltés előtt eldönthető, hogy vágással, vagy anélkül vesszük-e át a filmet, melyik deck-be, melyik kamera állást kívánjuk tölteni. Az első deck mindig a **GLOBAL**-ban beállított kamera állást mutatja, a többi az előzetes beállítások függvénye. A monitorok bal alsó sarkában egy 2 század osztású mércét találunk, mellyel kocka pontossággal tudjuk a nyersanyagot részekre osztani. Az elkészített film ideje közel másfél óra is lehet!









Minden vágandó résznek van egy START, és egy END pozíciója, melyet a **MARK**-ra bökve jelölünk ki. **Go to**-val a már kijelölt pozícióra tudunk ugrani. TOTAL a kijelölt szakasz hosszát mutatja. PREVIEW-val a szakasz előzetesét nézhetjük meg. A **SYNC** gomb bekapcsolása, folyamatosan pergő film, váltott kamera állásból történő vágásánál indokolt. Annak szinkronozását végzi, hogy az előzőleg kivett részt, a váltott kamera állás a következő kockáról folytassa.

A START és END pozíció közé beállított film-részt átmásolni a jobb oldalra, a **REC** gomb lenyomásával lehet. Amennyiben a START és END pozíció megegyezik, tehát a film-darab egyetlen kocka, akkor megadhatjuk, hogy hány kockán (osztáson) keresztül legyen a kimerevítés látható. Az EDITáló asztal jobb oldalán, tehát ahol már a megvágott film látható, a SYNC billentyű kivételével a már ismert kezelőszervek láthatók. Ezek később, az effektek illesztésénél jutnak majd ismét szerephez.

Delete: a nem tetsző vágott filmet törli. **Undo:** itt is a "bocs nem akartam" billentyű.

Fx: az effekt-menü hívó.

Audio: Az utószinkron munkálatainak "szalag tára". Különböző motor (sőt propeller) hangokkal, háttér zajokkal, zörejekkel, zenei aláfestések tömegével tehetjük filmünket elképesztően élvezetessé. Hangtárunk "természetesen!" bővíthető, az ADDSNDS.EXE file segédletével, mely 64Kbyte-nál nem hosszabb .VOC kiterjesztésű hangminták importját támogatja. Kezdetben problémát jelentett, hogy a hangminta felmásolását a film elején, "csak" a 2. (század osztáson), kockán kezdhetjük, egyébként hibaüzenet kíséretében sikertelen marad próbálkozásunk.

A hang effekt kiválasztása után további szolgáltatások könnyítik munkánkat:

-Volume 1-4: hangerő állítása.

-Chan 1-2: hangcsatornák.

-Loop:-pal érjük el, hogy (mint pl. a motorzúgást) folyamatosan játssza az effektet.

-Test: a hangminta meghallgatása.

-Silence: némítás.

-Credit: feliratozás. A kép közepén, "csak" két sorban, de a hang effektekhez hasonlóan a szöveg (olvasási sebességgel), "kép-részenként" váltható.

-Color: színtelítettség (%-ban).

A számomra felejthetelen "Ragadozó madarak" című filmben, a rendező úgy tette logikusan érthetővé a főszereplő önpusztító mentőakcióját, hogy a szélsebesen pergő események közé fekete-fehérben "bevágta" annak második világháborús emlék képeit. Nemcsak a szélsőséges "black&white OR colour" megoldás választható, hanem a fokozatos átmenet, úsztatás is megengedett.

Fade: fényerő.

"A kozmetikum gyár napkelte előtt bevetésre indított gépei, a hosszú út után -elérve célterületüket-, a reggeli nap lágy sugaraiban fürdőző békés öregekre szórták ránctalanító permet levüket..." <"Hass, alkoss, fade-ézz, s a Haza fényre derül!">

Speed: film lassítás/gyorsítás.

Load: kész film betöltése, melyhez újabb részek fűzhetők.

Print: a kész film kimentése .FLM formátumban.

Ha mindezzel végeztünk, indulhatunk a vetítőbe (**Theatre**), ahol filmünk pozitív fogadtatása - a fizetett statiszták profi ujjongásaitól övezve - minden esetben biztosított.

Még mindig 576-os üdvözlettel:

Széchenyi János

A program fontosabb kezelő szervei:

Repülés közben:

F1: előre nézet, a műszerfallal
F2: kilátás balra
F3: kilátás jobbra
F4: hátrafelé nézet
F5: követő nézetből irányítható a rep.gép
F6: követő nézet tetszőleges beállítása
F7: bomba célzókészülék
F8: F1-nél a müszerfal eltűnik/vissza
W : weapon: fegyverzet választó
E : eject: katapult
T : time: az akció időmérője
P : pause: szünet
A : autopilot: stabilizálja a gépet
F : flaps: fékszárnyak
G : gears: futómű
B : brakes: kerékfék(ek)
Enter: fire: fegyver indítása (tűz)

Egyéb esetekben:

Alt+ P: preferences menü:

-Detail: a grafika részletezése állítható 0-100 %-ig, a gép sebességtől függően

-Gouraud Shading on/off: a vektor grafikus tárgyat árnyékolja-e gouraud módban, vagy sem

-Dither: a grafikai átmenetek tompítása

-Between Screen Fading: elhalványulva váltson-e képet

-Film Editing: ki végezze a szerkesztést, mi (a fagolyó klub tömörült tagjai), vagy a gép

-Hospital: jöjjön-e a doki bácsi a szurival, vagy bevesszük magunktól a gyógyszert

-Independent Rudder: legyen-e lábkormány is, vagy csak csűrő

-Automatic Theatre Zoom: a nézőtérről a vászonra közelítés ki/be kapcsolója

-Sound Fx: hang ki/be

-Control Centering: repülésnél az "A" billentyű hatásának kikapcsolása

Alt+ D: file-ok törlése.

2. RÉSZ



1998. Azonosítatlan repülő objektumok jelennek meg a világ minden táján. A japánok megpróbálják felvenni velük a harcot, de az első UFO-t csak öt költséges hónap után fogják el. 1998 december 11-én a Föld vezető gazdasági hatalmai megalapítják az Extraterestial Combat-ot röviden XCOM-ot. Ez a szervezet a világ legjobb pilótáit, katonáit, tudósait és mérnökeit alkalmazza, hogy megállítsa az idegenek terjeszkedését. A szervezet működését pedig egyetlen zseniális koponya irányítja, akinek döntésein a Föld sorsa áll vagy bukik.

Már a sztoriból is látszik, a MicroPose ismét valami fantasztikusat alkotott. Ha a játékot valamilyen kategóriába kellene sorolnom, leginkább a stratégiai csoportba tenném. De igazából ez valami teljesen új. Az UFO-k figyelése, lelövése és az idegenek megsemmisítése ugyanis csak egy része a feladatunknak. Ezen túl folyamatosan gondoskodnunk kell katonáink felszereléséről, képzéséről, a bázisok biztonságáról is. Tudósaink folyamatosan kutatnak a fejlettebb, hatékonyabb technológiák után, próbálják megfejteni a lelőtt UFO-kból kimentett eszközök működését. Mérnökeink pedig sorra állítják elő a tudósok által felfedezett fegyvereket, anyagokat. Tevékenységünket pedig szigorú ellenőrök figyelik. Ha nincsenek megelégedve a szervezet eredményeivel, azonnal csökkentik a havi támogatást és pénz nélkül ugye nem lehet háborút nyerni.

A játék fő képernyőjén a földgolyót, a menüt, a dátumot és a glóbusz mozgatásához, nagyításához szükséges nyilakat látjuk. Minden fontos eseményről (új felfedezés, valami munka vagy építkezés befejezése, egy UFO megjelenése) itt kapunk értesítést. Amikor ezt a képet látjuk, az idő folyamatosan telik. A percek múlását valamelyik menübe belépve állíthatjuk meg. Azt, hogy milyen gyorsan peregjenek az események, a dátum alatti gombokkal változtathatjuk (5 másodperctől 1 napig). A gömbön a fontos területeket a következő jelek mutatják:

Kék négyzet: XCOM bázis, Sárga +: XCOM jármű, Narancs X: XCOM úticél, Piros +: UFO levegőben, Zöld X: UFO földön, Fehér X: Lezuhant UFO, Lila négyzet: Idegen bázis, Lila +: Idegen terror alatt álló terület.



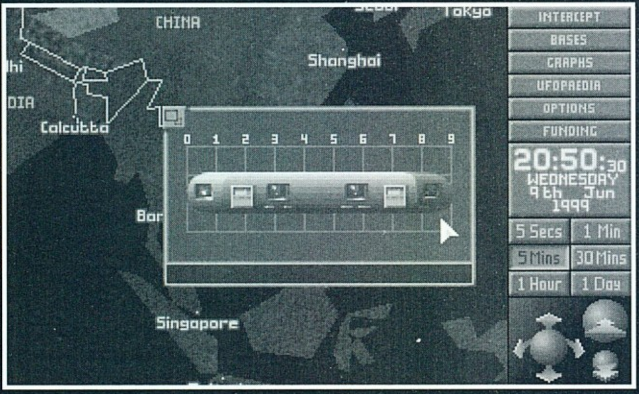
Légicsata

A legfontosabb üzenet, amit a főképernyőn kaphatunk, egy UFO felfedezése. Ekkor azonnal ki kell küldenünk a helyszínre egy elfogó csapatot, ezért lassítsuk le az órát. Az Intercept menüben válasszuk ki valamelyik interceptort, majd célpontnak jelöljük ki az UFO-t. Ha nincs szerencsénk, mire odaérünk az UFO-nak nyoma vész. Ilyenkor még körözhetünk egy kicsit a környéken (Patrol) hátha visszatérnek, vagy mehetünk vissza a bázisra (Return to base). Szerencsésebb esetben sikerül a találkozás, s megkezdődik a csata (elfogónk csak levegőben tud támadni, ezért ha ellenségünk leszállt, várakoznunk kell, amíg ismét levegőbe emelkedik vagy egy skyrangert kell kiküldenünk). A csata kezdetén nyíló ablakban hajónk radarképét és fegyvereink hatótávolságát látjuk. Mellette a hajó rajzán a piros szín terjedése sérüléseink mértékét jelzi. Lentebb a két hajó távolsága legalul pedig az üzenetek jelennek meg. A gombokkal választhatunk, hogy csak követjük ellenfelünket (tenger felett nem érdemes lelőni, hiszen így nem kaparinthatjuk meg a hajó tartalmát), támadunk (a három mód a támadás erőszakosságában különbözik) vagy visszavonulunk. Arra is lehetőségünk van, hogy egy nagyobb UFO-t egy-szerre több elfogóval tá-madjunk meg. Ekkor az egyes elfogók ablakait a bal felső sarokban lévő jellel csukhatjuk be, s így válthatunk át egy másikra.

Ha sikeresen szétlőttük az űrhajót, jöhet a roncs felfedezése. Mivel a helyszínen még idegenekkel is találkozhatunk erős és jól felszerelt csapatot kell a helyszínre küldenünk. Az Intercept menüben válasszunk tehát ki egy Skyranger-t és igazítsuk útba.

Földharc

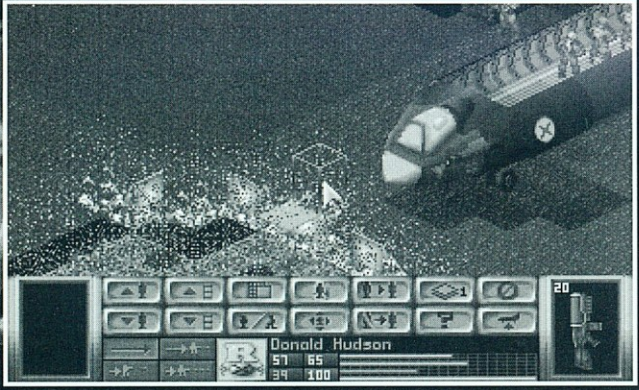
Földi csatához nem csak akkor jutunk, ha lelövünk egy UFO-t. Akkor is harcra kényszerülünk, ha az idegenek megtámadják valame-



lyik bázisunkat vagy mi akarjuk megszabadítani az egyik várost az idegen elnyomás alól.

A megérkező csapatot kiszállás előtt természetesen jól fel kell szerelni. A földön (azaz a kép alján) található fegyverekből tegyünk minden katona kezébe, övébe, hátizsákjába. Bár ha túlságosan megrakunk egy embert az tapasztalataim szerint nehezebben fog mozogni. Ha készen vagyunk, nyomjunk OK-t vagy az egér jobb gombját.

A területet 3D-ben látjuk. A még felfedezetlen területet feketeség rejti. A környéken található házak és az űrhajók



több szintesek is lehetnek. Azt, hogy melyik szintet látjuk, a két létrát ábrázoló gombbal választhatjuk ki. Az éppen aktív katonát sárga nyíl jelzi. Az ember mozgatásához a piros dobozt vigyük a célra, majd a bal gombot nyomjuk le. A jobb gomb hatására katonánk a kijelölt irányba néz. A következő katonát úgy tehetjük aktívvá, hogy vagy rábökünk vagy a két embert ábrázoló gombot megnyomjuk. Az álló ember gombjával katonánk felszerelését változtathatjuk meg, például másik fegyvert adhatunk a kezébe. Ugyancsak ezzel vehetünk fel a földről elejtett vagy lerakott tárgyakat. A négyzetrács a már felfedezett terület térképét mutatja meg.

A csatában minden tevékenységhez energia és idő (TU = Time Unit) kell. A katonáknak pedig gyakorlatuktól, képességüktől függően maximálva van az egy körben felhasználható idő és energia. (Ezt a kiválasztott katona neve alatti csíkok és számok mutatják. Aki részletesebb információra vágyik, csak bökjön rá a csíkokra.) Az idő minden körben ismét maximális értékre ugrik vissza, az elhasznált energia viszont csak lassan tér vissza.

Ha mozgás közben katonánk meglát egy idegen lényt, a jobb alsó sarokban megjelenik egy piros négyzet, s benne egy szám. Bökjünk rá a négyzetre és a lény a kép közepére kerül. Ha harcolni akarunk, bökjünk rá a fegyverre (a jobb kezünkben lévő a jobb alsó, a balban lévő pedig a bal alsó sarokban látható), majd válasszunk lövéstípust (célzott, gyors, automata). A lövéstípusok mellett látszik, hogy mennyire pontosak és mennyi időegység kell hozzájuk. Fontos, hogy térdelve pontosabban célzunk (térdelő ember gomb) és a nehéz fegyvereket csak két kézzel tudjuk jól tartani, azaz a másik kezünknek üresnek kell lennie. A gránátok használata még érdekesebb. Ezeket először ki kell biztosítani (Prime Grenade). Ekkor azt állíthatjuk be, hogy hány kör múlva fog felrobbanni. A gránát eldobása (Throw) után érdemes a helytől eltávolodni, hiszen a repeszek nem válogatósak.

Amikor minden katonánknak elfogyott az ideje, nyomjuk meg a kresztáblára emlékeztető gombot, s következnek az ellenfél lépései. Erre az időre célszerű mindenkit fedezékbe bújtatnunk. Lényeges az is, hogy ha hagyunk embereinknek némi időegységet, az ellenfelek mozgása közben is képesek viszonozni a tüzet, azaz nem lesznek teljesen védtelenek. A bal alsó négy gombbal azt állíthatjuk be, hogy az embereknek mindenképpen maradjon egy valamilyen típusú lövésre elegendő idejük.

Ha a csata rosszul áll, vissza kell vonulnunk, hiszen így legalább a hajót megmenthetjük (Hajó gomb). Visszavonulni viszont csak akkor tudunk, ha legalább egy katonánk a gépben van. Ezért érdemes egy embert a csata egész ideje alatt ott tartani.

Ha egy katonánk megsérül, csökken az energiája és az ideje is. A súlyos sérülések (Fatal Wound) minden körben fogyasztják az energiát, ezért ha nem gyógyítjuk meg, a katona néhány körön belül meghal. A gyógyítást egy másik katonánknak kell közvetlen közelről elvégeznie egy Medi Kit nevű szerkentyűvel, amit tudósaink fognak a játék során felfedezni és mérnökeink legyártani.

Bázis

Az játék akciórészei között a bázisokon pihenhetjük ki magunkat. Igaz ez a pihenés sem minden gond nélküli, hiszen ebben a részben folyamatosan ügyelnünk kell a bázis védelmére, katonáink és elfogóink felszerelésére és itt kell munkát adnunk tudósainknak és mérnökeinknek. Ezekhez a lehetőségekhez a főképernyő Base menüpontjával jutunk.

A bázison a kép nagy részét az éppen kiválasztott támaszpont alaprajza tölti ki. Bázisaink között a menüpontok feletti kis gombok lenyomásával választhatunk (ezeken a gombokon szintén az alaprajzok látszanak). A menüpontokkal a következő tevékenységeket végezhetjük el.

Build New Base

Új bázist hozhatunk létre. Először ki kell jelölnünk a helyét a földgolyón, majd megjelenik az építkezés költsége, s ekkor dönthetünk, hogy megfelel vagy sem. Az új bázisokat úgy kell elhelyeznünk, hogy a bennük felállított radarok a glóbusz minél nagyobb részét lefedjék. A levegőben lévő UFO-kat ugyanis csak addig tudjuk követni, amíg radarjaink hatósugarába esnek.

Base Information

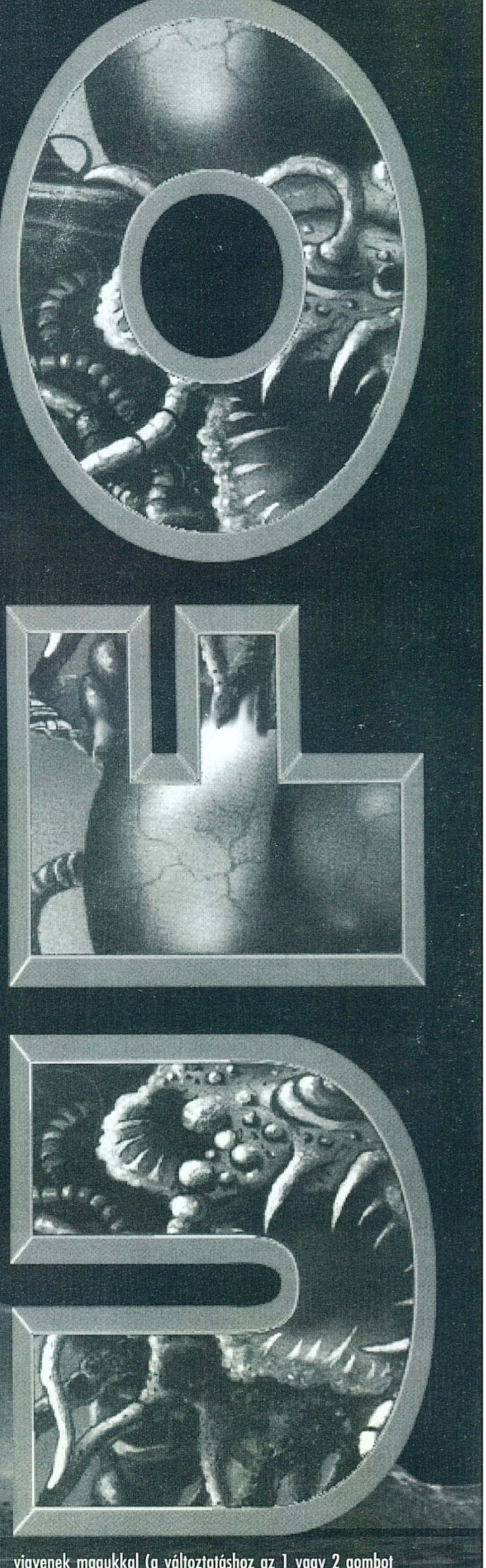
Itt a támaszpont adatait (mennyi katona, tudós, mérnök dolgozik, mennyi szabad tárolóhely van, milyen a védelem ...), a Monthly Cost gombot megnyomva pedig a havi kiadásokat tudjuk meg.

Soldiers

A bázison lévő katonák adatai.

Equip Craft

Az itt állomásozó hajók felszerelése. Az elfogóknál kiválaszthatjuk, hogy a két lehetséges helyen milyen fegyvert vigyenek magukkal (a változtatáshoz az 1 vagy 2 gombot kell megnyomni). A Skyrangernél összeállíthatjuk a hajó legénységét (Crew), a fegyverzetet (Equipment) és a katonák védőruháját (Armour). Fegyverként csak olyan eszközöket érdemes magunkkal vinnünk, melyekhez elegendő lőszerünk is van.





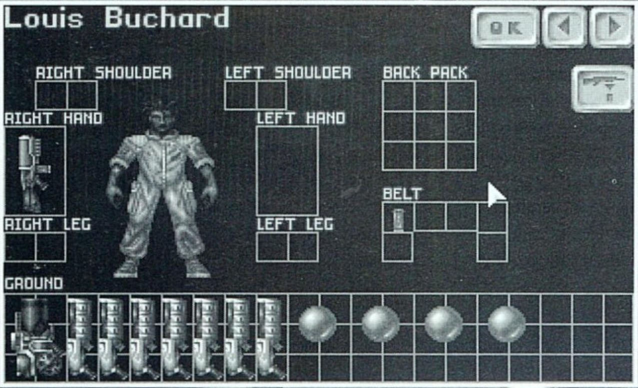
Build Facilities

Ebben a pontban bővíthetjük ki a bázist. A személyzet elszállásolásához lakószobákra (Living Quarters) a fegyverek és a csatákban zsákmányolt holmik tárolásához pedig több raktárra (General Store) lesz szükségünk. A labor (Laboratory) a tudósok, a műhely (Workshop) pedig a mérnökök munkájához nélkülözhetetlen. Azt, hogy ezek a szobák mennyire vannak kihasználva, a bázis információból tudjuk meg. A radarok természetesen az UFO-k felderítését, a rakéták (Missile Defenses) pedig a bázis védelmét szolgálják. Az Alien Containment az élve fogságba esett idegenek tárolására szolgál. Végül a hangárból indulnak bevetésre hajóink.

Később pedig, ahogy ellenséges bázisokat is sikerül elfoglalnunk, újabb és újabb lehetőségek jelennek meg, melyekkel tovább fejleszthetjük a támaszpontot.

Research

Ahogy azt a MicroProse játékoknál már megszokhattuk, talán a legfontosabb szerepet a jól irányított kutatás tölti be. Ennek



pedig az az oka, hogy hiába zsákmányolunk a csatákban remek fegyvereket, újabb technológiákat, foglyokat, ezeket nem használhatjuk fel azonnal. Ugyanis csak azokat a dolgokat tudjuk harcunkban alkalmazni, melyeknek működését tudósaink már megértették, felfedezték.

Itt éppen ráérő tudósainknak adhatunk új feladatokat (New Project). Először a felsorolt kutatási témák közül válasszunk, majd adjuk meg, hány tudós foglalkozzon a kiválasztott témával. Egy-egy kutatás befejeződéséről azonnal tájékoztatást kapunk.

Manufacture

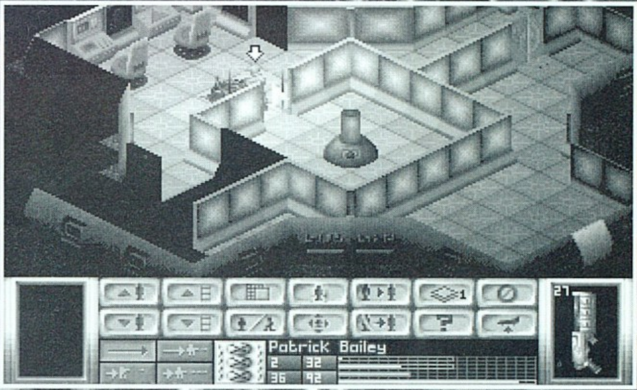
Mivel a tudósok által felfedezett dolgok természetesen haditoknak számítanak, ilyen eszközöket csak saját mérnökeink gyárthatnak. Embereinknek utasítást a New Production gombbal adhatunk. Itt először ki kell választanunk, hogy milyen eszközt akarunk gyártani. A következő képen megjelenik, hogy egy ilyen dolog legyártásához hány munkaóra vagy nap, milyen alapanyagok (Special Materials Required), mennyi szabad hely (Work Space) szükséges és mennyibe fog kerülni a gyártás (Cost Per Units). Ha van elég pénzünk, a munkát a Start Project gombbal kezdhetjük el. Ekkor még meg kell adnunk, hány mérnököt állítunk rá a munkára és hány darab ilyen eszközt szeretnénk kapni.

Transfer

Ebben a pontban az egyik bázisról küldhetünk át egy másikra embereket, hajókat, fegyvereket. Először a célállomást kell kiválasztanunk, majd a szállítandó dolgokat. Minden fuvar pénzbe kerül, s a végén dönthetünk úgy, hogy mégsem küldünk semmit sehova.

Purchase / Recruit

Itt vásárolhatjuk meg azokat a dolgokat, melyeket nem tudósaink fedeztek fel. Ugyancsak itt kölcsönözhetünk újabb hajókat és vehetünk fel embereket. Az eszközök és emberek ára a jobb oldalon jelenik meg, számukat a jobbra és balra nyilakkal kell beállítanunk. Itt a legfontosabb, hogy újra és újra vegyünk (vagy gyártsunk) a fegyverekbe lőszert.



Érdemes viszont arra odafigyelni, hogy a hajókat csak béreljük, az embereknek pedig fizetést kell adnunk. A havi bérleti díj megegyezik a kölcsönvételkor kifizetett összeggel, a havi fizetés pedig általában a fele a a vásárlási listában látható összegnek. S bár minden hónapban újabb támogatást kapunk a szervezetet alapító országoktól, eleinte nem érdemes túl sok hajót vagy embert beszereznünk.

Sell / Sack

Ebben a pontban a bázisunkon tárolt dolgokat adhatjuk el, hajók bérlését fejezhetjük be, illetve embereket bocsáthatunk el. Tulajdonképpen az eladásokból egészíthetjük ki tőkénket, hiszen az idegenektől zsákmányolt dolgokért igen jó pénzt kapunk. Egyedül arra kell odafigyelni, hogy ezek a fegyverek, műszerek, eszközök felfedezésük után számunkra is hasznosak lehetnek (például a legtöbb új fegyvert csak az UFO-kból szerzett fémből tudjuk gyártani).

Graphs

A főképernyőnek ebben a menüjében munkánkat segítő grafikonokat találunk. Ezekből kiderül, hogy mely országokban nagy az UFO-k aktivitása, kik vannak megelégedve tevékenységünkkel.

UFOpedia

Ez valójában egy enciklopédia melyben minden földi és már felfedezett idegen eszközről, életformáról részletes ismertetőt kapunk. A fegyverekről például megtudjuk, hogy milyen lőszer kell hozzájuk, mennyire pontosan lehet velük célozni és a csatában mennyi időegységet fogyaszt el egy lövés.

ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang/zene	72%
kezelhetőség	86%
kihívás	70%

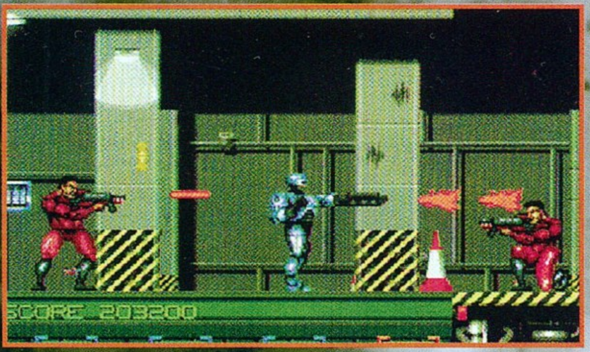
ÖSSZHATÁS 79%

TESZTELVE: *PC*
VERZIÓK: *PC*

ROBOCOP 3

CÍMLAPSTORY

Aszongya nekem a Zolee: te Martin, csinálj most már valami mást is, ne csak a konzol stuffokat erőltesd. Elővette tehát az INTERCOM-os kapcsolatát és kért valami anyagot. Jött is a jó hír, májusban bejön a mozikba a ROBOCOP 3! Kértünk egy kis is-mertetőt a filmről, de amikor megláttam a 16 (!) oldalas faxot, elhagyott az erőm. Ki kell jelentenem, hogy jelenleg az országban nincs nagyobb ROBOTZSARU 3 szakértő nálam (ja, kép nincs, viszont van két idevágó MEGADRIVE stuff, a ROBOCOP 3 és a ROBOCOP VS TERMINATOR).



Agyongyalázott, otthontalan családok másznak a sötétben. Arcukat az égő házak fénye világítja be. Megszállottan küzdekek utált ellenségeik, a SPLATTERPUNK-ok ellen. Felfegyverzett kommandók száguldanak kocsijaikon, lövik a Splatterpunk-okat és segítik az elesetteket. Ez DETROIT, valahol a távoli jövőben.

A OCP nevű szupervállalat virtuális háború-zónát csinált a városból, hogy végre kedvére alakíthassa DELTA CITY-t. A cég útjában egy ember (?) áll csupán, egy közrendőr: ROBOTZSARU. Amikor szemtanúja lesz a családok utcára kerülésének, a cyborg agyának legalsó régióiból emlékek törnek elő, még Alex J. Murphy korszakából. A féig ember, félig gép kész a cselekvésre.

A harmadik epizódban sokkal jobban előtérbe kerül a ROBOTZSARUBAN dúló küzdelem. A cyborg otthagyja a rendőrséget, és egy rebellis bandához csapódva segít az embereknek megvédeni otthonaikat. A harcban ROBO társa lesz egy 10 éves kislány, aki mély emberi érzéseket kelt benne.

A forgatókönyvíró és a rendező szerint a film tökéletesen azonosul az első epizóddal. Az új szereplők segítenek abban, hogy jobban megismerjük ROBO-t és humort csempésszenek a történetbe. Robert Burke színészi teljesítménye is fantasztikus - az előző két részben Peter Weller szerepelt, de sajnos nem kívánta folyatani. Burke-nak sok gondja volt a szereppel, hiszen elődeje mítoszt teremtett mozgásával és gesztusaival, amit szinte lehetetlen volt leutánozni.

ROBO mellett több fontos szereplő is színre került. Dr. Marie Lazarus, hősünk orvosa; Nikko, a fiatal számítógépvarázsló; Otomo, Robotzsaru legrémisztőbb ellenfele; Paul McDagett, az OCP brutális vezetője; Bertha, a lázadók vezetője és még sokan mások.

Érdekességként mondom, hogy a történetet az a Frank Miller írta, aki a MARVEL és D.C. COMICS képregénykiadóknak is dolgozik. Ő kreálta például a BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS című grafikus novellát, amely annyira nem való a gyerekeknek, mint egy pornófilm.

A készítők gondosan ügyeltek arra, hogy ne utánozzák le az előző két részt. Ezt a szokásosnál több kulcsszereplő felvonultatásával érték el. Nikko szerepére például 1500 amerikai kislányt hallgattak meg. A kiscsaj állítólag rögtön felmászott egy ED-209-es robot modellre - tökéletes volt a szerepre.

A filmtrükkök elkészítéséhez a lehető legtapasztaltabb csapatot hozták össze. Ahogy elnéztem a listát, szinte az összes híres filmnél közreműködött valaki. A ninja tanította OTOMO figuráját is életnagyságban készítették el, hogy a film kaotikus, fő akciórésze még élethűbb legyen - itt küzd meg a két gyilkológépezet egymással. Közreműködött az a Phil Tipett is, aki a szakma egyik legjobbjának számít: ő animálta a Csillagok Háborúja sorozat Lépegetőit. A hátterek és díszletek elkészítésében egy szupet tálentum festő, Rocco Gioffre jeleskedett. Az OCP épületsora és a futurisztikus hatás az ő érdeme. Használtak a filmhez egy szuperúj effektust is, melynek MORPHING a neve. Ez két kép valamiféle digitális összemixeléséről szól, de nem igazán tudom magam elé képzelni - majd a filmből kiderül.

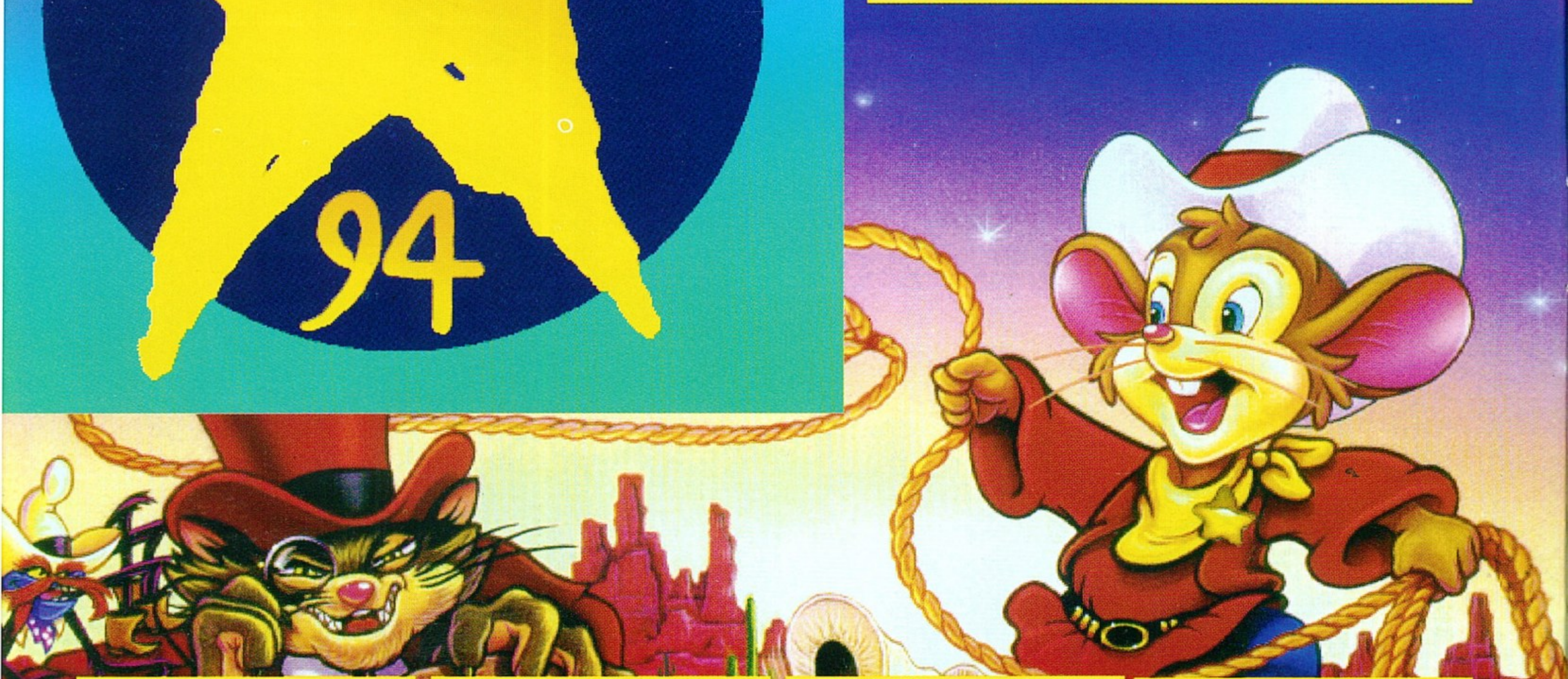
A film történetét feldolgozó játék, a ROBOCOP 3 már kapható MEGADRIVE-ra és Amigára is. Aki kedvet kapott, hogy maga is a gyengék védelmére keljen, azt megteheti a ROBOCOP VS TERMINATOR című szintén MD programban, amiből állítólag szintén film készül.







BATTLETOADS VS. DOUBLE DRAGON





FIEVEL GOES WEST



S. BOMBERMAN 2



FIEVEL GOES WEST



BATTLEMANIACS



FIEVEL GOES WEST



BATTLET. VS. D. DRAGON

Hát ez is megvót'! Az 576 KByte az idén is ott volt Londonban, Európa legszínvonalasabb számítógépes software kiállításán, de most nem csak a stáb két tagja fordult elő, hanem jómagam is. Ez csak azért fontos, mert így a SEGA és NINTENDO tulajdonosokat is informálni tudom az újdonságokról. Éppen ezért rendhagyóan alakul a MEGADRIVE, SNES és GAMEBOY rovat, hiszen ismertetők helyett inkább a bemutatott újdonságokról szólnék.

Az egyik legígéretesebb cég a HUDSON SOFT, amely végre áttette székhelyét Angliába. Ezentúl arra törekednek majd, hogy a vezető helyet szerezzék meg, és igényes játékokkal lepjék meg az SNES tulajdonosokat.

Az első játék, melyet rövidesen kiadnak a SUPER BOMBERMAN 2. Ebben 5 új gonosz szereplő kapott helyet és 11 új pálya a BATTLE MODE—ban. Szintén új opció az ARANY BOMBERMAN megjelenése - ha a BATTLE MODE-ban nyerünk, a következő játékot már ebben a szuper kosztümben kezdjük. Lesznek extra cuccok is, mint például az ugró bomba és az erőkesztyű.

Extra grafikájú játék az AN AMERICAN TAIL: FIEVEL GOES WEST. Ebben egy kedves kisegérrel kell mindenféle vadnyugati kalandokban résztvenni, mászkálós/ügyességi stílusban. Szerintem ez a játék a fiatalabbaknak okoz majd örömet.

A tenisz kedvelőinek készül a SMASH TENNIS, amely ránézésre nekem semmi extrát nem nyújtott, főleg azután, hogy egy másik cégnél előzőleg egy sokkal igényesebb tenisz programot teszteltünk Zolee barátommal. Talán a képernyőn átkúszó felhőket tudnám újdonságként említeni a játékból.



SMASH TENNIS

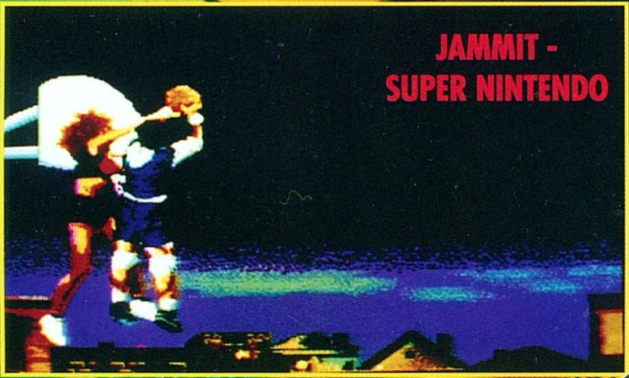
Természetesen a legnagyobb show-t a VIRGIN produkálta. Mondjuk ezt nem a látványra értettem, hanem a mennyiségre - tucatnyi újdonsággal lepik meg a konzolosokat. Nagyon helyes az a törekvésük, hogy a különböző gépekre teljesen más és más formában készítik el ugyan azt a játékot - így tényleg kihasználják a konzolok tudását. A DEMOLITION MAN MEGA-CD verziójában például szuper digitalizált epizódok lesznek, amelytől a játék teljesen exkluzív lesz. Kép (egyelőre) nincs.

Igaz, hogy az 576 Shop-ban már lehetett kapni az amerikai verziót, de végre európai változatban is a piacra kerül a BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON. Ebben a verekedős játékban a varangyok és a sárkányifjak közül választhatunk szereplőket, és persze egyszerre ketten is küzdhetünk a gonoszok ellen. A SEGA MASTER SYSTEM tulajdonosoknak elkészítik a Battletoads első részét, a BATTLEMANIACS-t, amelyben a három béka: Zitz, Rash és Pimple a főszereplő.

ECTS

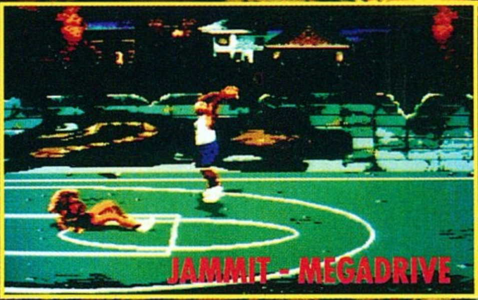
A VIRGIN nagyon büszkén mutatta nekünk a HEART OF THE ALIEN-t, az Another World két részének MEGA-CD-s változatát. Mi meg még büszkébben villantottuk előző havi újságunkat, amelyben már bemutattuk nektek a stuffot. Erre a VIRGIN-es pali olyat nézett, mint az a bizonyos boci az újkapura. Hálálkodása közepette átnyújtott egy pár képet és infót, melyeket örömmel mutatok meg nektek. A játékot igazi színészek digi hangjai és veszett zenék teszik majd még élvezhetőbbé.


JAMMIT - SUPER NINTENDO


JAMMIT - SUPER NINTENDO

Mint azt már mondottam, ezúttal Lester barátját, Buddy-t irányíthatjátok. A sztori kezdetekor Buddy faluja a helyszín, melyet feldúlnak a birodalmi erők. Hősünk egy ostorral felszerelkezve indul neki, hogy megmentse a társait és békét hozzon a bolygóra. A logikai feladatok még trükkösebbek, mint az első részben és a polygon animáció is sokkal gördülékenyebb. Nagyon fontos, hogy a CD-n rajta van az első rész is, így egy nekifutásból végig lehet játszani az egész történetet.

Az egyik legjobb anyag, amit a VIRGIN-nél láttam a JAMMIT. Gondolom a kosarasok rögtön tudták, miről is van szó: egy olyan kosárlabda játékról, amelyben az igazi amerika utcai meccsek hangulatát élhetitek át. Itt nincsenek pipec szabályok, túlfizetett gizda játékosok - csak a tiszta JAM, az izzasztó, káromkodós, kimerítő játék. Stílusát tekintve one-on-one, tehát egy-az-egy ellen formában megy a dolog és 3 szereplő közül választhatunk. Közülük 2 srác és 1 csajszi, akik mindenféle városi hátterek előtt nyomják az ipart. A játékosok rúghatják, pofozhatják egymást, a földre taszíthatják azt, aki elébük áll. Több mint 12 védekező és támadó figura produkálható - ugyanazok, amelyeket az utcákon is láthatunk. A normál két játékos üzemmód mellett ott van a TOURNAMENT mód is, ahol nagy zsozsókért megy a buli - a végső ellenfél a Bíró, az utcák és terek legvadabb játékosa.

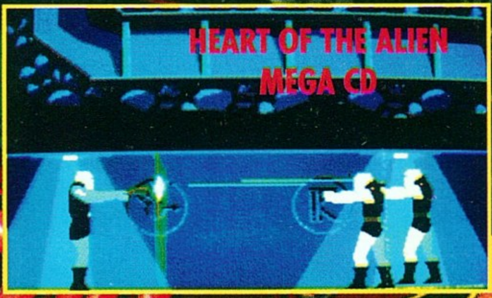

JAMMIT - MEGADRIVE

A két játékos formánál hét további stílus választható, amely gyakorlatilag 7 mini játékot jelent. A kosarakra kamerákat rögzítettek, melyekkel vissza lehet nézni a zsákolásokat. A JAMMIT igazán a grafikájával fog aratni. Mind a 4 főszereplő animációja digitalizálás alapján készült, élő emberekről. A zenék is ugyanazok, amelyeket a srácok hallgatnak az utcán - Hard Core, Hip-Hop, Rock, Funk és ami tényleg a legnagyobb durranás: digi beszólások is elereszthetők! Asszem nem kell fordítanom: WE'RE GONNA KICK YOUR BUTT, MAN! vagy MOMA SAID, KNOCK YOU OUT és ehhez hasonlók.

A játék SNES-re és MEGADRIVE-ra is megjelenik, állítólag júniusban. A képek alapján össze tudjátok hasonlítani a változatokat.


JAMMIT - MEGADRIVE


HEART OF THE ALIEN MEGA CD


HEART OF THE ALIEN MEGA CD



DRAGON - MASTER SYSTEM



LAWNMOVER MAN MEGA CD



DRAGON - SNES



DRAGON - SNES

ECT



LAWNMOVER MAN - MEGA CD



DRAGON MASTER SYSTEM

A verekedős játékok legújabbika a VIRGIN kedvenc gyermeke, a DRAGON. A játék a Bruce Lee életéből készült film alapján íródott, és minde konzol fajtára kiadják majd. A MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, és SNES verziók lesznek az éllovasok, ezekről képeink is vannak - bocs, de a MD diákat elhagytam valahol a SOHO-ban.

A sztoriban Lee szerepét kapjuk. Kezdetben Hong Kong-ban tengeti életét, de a játék második felében már mint hollywoodi sztár tündököl. Egy ördögi lélek végig követi a sorsát és azon igyekezik, hogy a lehető legtöbbet ártson Lee-nek. Hősünk úgy dönt, hogy kung-fu tudását felhasználva végleg elintézi a misztikus Fantomot. Amíg Lee idáig eljut, több mint 30 ellenféllel kell megbirkóznia: éles bárdokkal felfegyverzett szakácsok és kemény matrózok állják útját. Aki látta a filmet, annak a legtöbb karakter ismerős lesz - például az a bottal bunyózó csajszi is, akinek akrobata tudása vetekszik Lee-ével.

Bruce Lee kb. 40 féle támadó és védekező kombinációt tud a játékban. Ezek kitapasztalására beléphetünk egy gyakorló szintre is, ahol kiismerhetjük a Jeet Kune Do minden titkát. Persze vannak bonus részek és titkos szobák is. A komplett játékban 2000 kockányi animáció, 110 pixel magas figurák, digitalizált film-részletek és csoportos verekedési lehetőség is szerepel.

A DRAGON lesz az első olyan bunyós játék, amely kompatibilis lesz a különböző MULTI-PLAYER elosztókkal, így végre valóra válik az álom: egyszerre kettőnél többen is küzdhetnek a képernyőn. A GAME GEAR változatra még várni kell, a GAMEBOY átíratról még nincs hír.

A SALES CURVE INTERACTIVE cég szintén szemet gyönyörködtető újdonságokkal rukkolt elő. Ment náluk egy film előzetese, a DEATH MACHINE, amely olyan állati volt, hogy a szó szoros értelmében majdnem összeizgultam magam. A dolog úgy nézett ki, mintha egy japán ROBOTECH filmet ötvöztek volna az ALIEN 2-vel. Volt egy csaj, meg egy kifestett kopasz srác, meg még egy pár pali - az volt bennük a közös, hogy eszeveszettül lőttek egy baromi ronda csontváz-terminátorszerű robotot. Zolee egy órát könyörgött a kazettáért - csak nem adták oda! A film és a játék '95 januárban jön ki.

Teszteltem viszont a LAWNMOWER MAN MEGA-CD és GAMEBOY verzióját. Az első az érdekesebb, mert tényleg halálos 3 dimenziós nézetben folyik és tök izgi. Olyan Cyberspace plusz Virtual Reality hangulata van. Amit a képeken láttok, az a valóság - srácok, nagyon nyomul a MEGA-CD! A GB verzió dettó klassz, 5 féle stílusú játék van benne.


LEGEND SNES


BATTLETANK II SNES


LEGEND SNES


BATTLETANK II SNES


LEGEND SNES

S


MIGHTY MAX



A SONY hozza ki azt a verekedős játékot, amely szerintem hatalmas sikernek fog örvendeni kis hazánkban. A SUPER NINTENDO-ra készülő LEGEND-ről nem véletlenül mutatok nektek 3 képet: egyszerűen csodálatos a grafikája! Amikor láttam az anyagot, egyből a kedvenc játéktermi stuffjaim jutottak eszembe: Golden Axe, Caddilacs and Dinosaurs és a többi hasonló. Tudjátok: csak megyek és mindent ütök!

A játékot természetesen egyszerre ketten is lehet játszani. A háttere olyan igazi Conan/fantasy/japán keverék, és nagyon klassz helyszíneken játszhatunk benne. Végül is igazuk van, a középkori kardozós játékok a legkeresettebbek. A sprite-ok hatalmasak: nézzétek csak a sárkányt. A speciális effektekben sem lesz hiány: köd, eső, tűz és villámlás tarkítják a csataképet. Természetesen valamilyen módon bekerül a MODE 7 effektus is - az a bizonyos 3D forgatásos bigyó. A 2 játékos üzemmód pedig semmivel sem lesz lassabb, mint a normál forma. Az ellenfelek zombik, harcosok, csontvázak, kutyák, varázslók, összesen 10 típus.

Nálunk ugyan ismeretlen, de a romlott kapitalizmusban nagy sztár egy MIGHTY MAX nevű rajzolt srác. Az OCEAN jóvoltából főszerepet kapott egy kalandjátékban - képzeljétek el, MAX már megelőzte Mario-t és Sonic-ot az amerikai ‘Kedvenc Hősöm’ listákon. Éppen ezért itt az idő, hogy Európában is megismerjék a gyerekek. A játék stílusa akció: 25 pályán kell átjutni, dzsungeleken keresztül, piramisok tövében, űr és vulkáni tájak között. Ja, hogy minden elem teljes legyen - még a víz alá is eljutunk. Az Indiana Jones-szerű figura ugrik, lő, dob, húz-nyom, kúszik és midenféle tárgyat használ - mint ahogy az a jó akció/kaland játékokhoz illik. Ha ketten játszunk, osztott képernyős nézetet használ a gép - állítólag a MEGADRIVE és az SNES verzió teljesen meg fog egyezni. Sajnos a játékból nem sikerült képet szereznem, de a szereplőkről egy grafikát igen - valamit azért lehet sejteni belőle. A kis piros sapkás illető MAX, de a többieket is beillesztik valamilyen módon. Mivel eredetileg egy TV show-ban láthatók a figurák, a hangjukat és a jellemző zenéket biztosan ledigitalizálják.

A SUPER BATTLETANK 2 már kapható volt az 576 KByte üzleteiben, hála a bolt szupergyors amerikai kapcsolatainak. Egy a baj csupán: annyira jó a játék, hogy egyből elfogyott! Mondjuk a grafikát nézve ezt tökéletesen megértem: amit a képen látok, minden mozog. Állítólag ez a legjobb tankszimulátor, és már az első rész is nagyon igényes volt. Az európai verzióban többek között T-72-es tankok és Mi-24-es helikopogók ellen lehet menni.


FLASHBACK - MEGA CD

Eddig az volt a koncepció, hogy MEGA-CD-re kizárólag nagy volumenű anyagokat írtak. Olyanokat, melyekhez kell a CD által nyújtott sok hely. Akkor viszont mi a csudát akarnak SONY-ék a CLIFFHANGER-rel? Nos, a Stallone főszereplésével készült film átíródik MCD-re, és a képeket nézve igényesnek ígérkezik. A cég egy teljesen interaktív stuffot készít, amelynek mozi, zenei és video elemei is nagy műgonddal készülnek el.

A CLIFFHANGER-t sajnos nem sikerült élőben megnéznem, mert Zolee folyamatosan teniszezni akart. Az infó anyagok viszont mindent elmondanak róla: a játék a Sziklás-hegység szédítő magasságú csúcsai közé repíti a MCD-tulajdonost. Az ellenfelek őrült gyilkosok lesznek, akikkel a játékosnak egyedül kell szembeszállnia. A sztori során eljutunk egy erdőbe, barlangokba, a csúcsok közé - a játék 7 pályája követi a film cselekményét. A negatív szereplők mellett más veszélyek is leselkednek Sly-ra. Labilis hidak, lavinák, sziklák között kell az orvlövészekkel és késdobálókkal küzdeni, és még egy felfegyverzett helikopter is előkerül valahonnan.


FLASHBACK - MEGA CD


FLASHBACK - MEGA CD

A CLIFFHANGER készítői együtt dolgoztak a filmesekkel és egy csomó elemet átvettek tőlük. A CD verzió 20 perc digitalizált filmet tartalmaz, külön a legjobb akció részeket. Az eredeti filmzenék átíratai is elkészülnek. A CD változat unikuma a veszett gyorsaságú Snowboard szimuláció, amely csak a MCD által nyújtott lehetőségekkel készülhetett el.

Sokan nézték a TURN AND BURN: NO FLY ZONE című repzis SNES játékot. Tényleg szép a grafikája, de nem hiszem, hogy beszélnem kéne róla: az 576 Shop-ban mindenki megtekintheti.

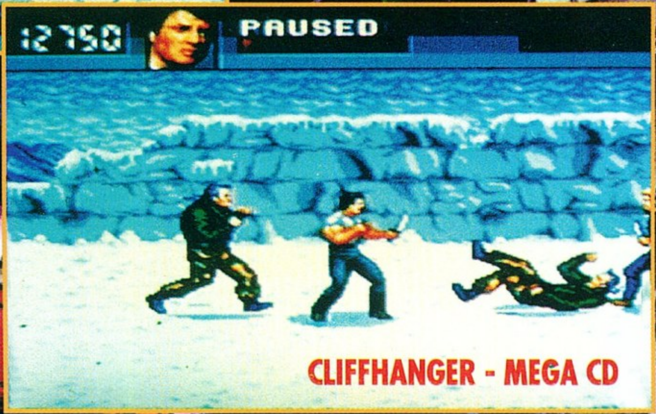

TURN AND BURN: NO FLY ZONE - MEGA CD

Amitől viszont elállt a lélegzetem, az a FLASHBACK MEGA-CD átirata volt. A DELPHINE SOFTWARE kitett magáért, és eredeti animációkat készített a játékhoz - ezekből képeink adnak ízelítőt. Egyébként mindent feltuningoltak, amit csak lehetett. A MCD tökéletes hangzásvilágát természetesen ki kellet használni - az Amigások már ismerik a francia csoport saját stúdiójában készült muzsikákat. Nos, a CD-ről ugyanezek a szuper zenék szólnak, és ezt tényleg nem kapták meg a kártyás változattal rendelkezők. A hanghatásokkal ugyanez a helyzet, mindegyiket újramixelték a kristálytiszta hatás kedvéért. Aki esetleg nem ismerné a sztorit: több fantasztikus film keverékéből készült és 3 világon viszi végig a játékost. Idegen lények, emberek a szereplők, több mint 20 tárgyat kell megtalálni és használni plusz 15 karakterrel kommunikálni. Tuti siker!

ECTS



CLIFFHANGER - MEGA CD



CLIFFHANGER - MEGA CD

ECTS

A SEGA természetesen igyekezett az európai keretekhez mérten szuper bemutatót nyújtani. Nekem speciel jobban tetszett a standjuk, mint a NINTENDO-é, valahogy jobban áttekinthető volt. Amikor Zolee-val beléptünk a terembe azonnal a VIRTUA RACING játéktermi ikergépen akadt meg a szemünk, amit a 3 napos kiállítás alatt többször is meglovagoltunk. Mondjuk akármenynyire is erőlködött a Zolee gyerek, egyszer sem tudott győzni - pedig még hagytam is magam, végig 3-asban mentem. Hehe... A képen éppen őt látjátok, amikor hagytam egy picit gyakorolni! Zolee már kezdett belejönni, amikor megjelent egy kis vágottszemű japcsi srác és agyon kajáztatta kedvenc főszerkesztőmet. A pasi folyamatosan leszorította Zolee-t, aki már izzadt a rázkódó hidraulikus kormány markolásától. A második csúf vereség után viszont Zolee papi életében először összeszedte magát, és nagynehezen beelőzött. Kézfogás, kölcsönös 'Anyád!' és 'Kowichi-kano-ikawa' kívánságok hangzottak el, és már mentünk is.

A fal mellett kiállított gépeken az összes új MEGADRIVE/MEGA-CD játék kipróbálható volt. Nem tudom, mennyi látszódik a fotón, de remélem el tudjátok képzelni azt az édes hangzavart, ami ott fogadott. A STREETS OF RAGE 3-t végig is játszottam (igaz, hogy csak EASY módban, ezért nem mutatott igazi megnyerést), higgyétek el, mindennél jobb.

Nagyon impozáns volt még az új MCD interaktív film, a TOMCAT ALLEY, ahol egy vadászgép lövészét alakítjuk. Egy célkereszttel kell lelőni az ellenfeleket, közben meg megy a film, beszél a pilóta, minden mozog, robban... A képminőség szokatlanul igényes.

Ami a kedvencem volt, és azóta is imádnék egyet, az az új MULTI MEGA. Tudjátok, MD és MCD egyben, de olyan méretben, ami a zsebben is elfér. Nézzétek meg a képet, hát nem édes? A gép 198 mm hosszú és 128 mm széles - természetesen hordozható CD lejátszóként is használható. Elöl, a kezelőgombok alatt vannak a joystick nyílások, oldalt pedig a TV és adapter csatlakozók. A kis gépben két Motorola 68000 16 bites processzor van, és egy ASIC grafikus proci. Jelenleg 350 font az ára, amelybe egy 6 gombos joy, AC adapter, 6 SEGA elem, video monitor kábel és a Road Avenger CD lemez is beletartozik. Egy a gond: a gép annyira jó, hogy meg fogja ölni a normál MD-ot és MCD-t. Legalábbis én eladnám a régi gépeimet és inkább beruháznék egyre. Az 576 Shop-ban rövidesen kapható lesz.

Végül szólnék még egy hardware újdonságról, a MEGA 32-ről. Ezt az egységet a MD-ba kell illeszteni és már játszhatjuk is a 32 bites játéktermi minőségű játékokat - 2x32 bit power! A masinát a SATURN gárdája dobta össze, előzetesként a nagy durranás elé. Nem sorolom fel mi van benne - MINDEN. Ha a Nyugatiban megnézitek a RIDGE RACER című autóversenyt, sejteni fogjátok a gép képességeit. Csak azt ne kérdezzétek meg, hogy mi lesz a különbség a SATURN és a MEGA 32 tudása között. Az 1994 májusi EDGE magazinban a kiegészítőt MARS-nak nevezik, az amerikai verziót GENESIS SUPER 32X-nek.


TOMCAT ALLEY MEGA CD



SEGA STAND



ZOLEE IN ACTION...



MULTI MEGA CD

Mivel ez az utolsó oldalam, egy kicsit besürítek: a leveleitekből ugyanis az derül ki, hogy inkább a képeket szeretitek, mint a mindenre kiterjedő információhalmazt. SNES-re nagyon tetszett a POWERSLIDE című 3 dimenziós autóverseny, ami szerintem a SEGA brilliáns VIRTUA RACING-jének a koppintása. A program a második FX CHIP-pel készített játék és igen széles opcióválasztékkal találkozhattok benne: osztott képernyős üzemmód, teljes 3D nézetek, többféle természeti környezet, első/hátsó/4x4 meghajtású kocsik, digi motorhangok.

Az ACCOLADE MD-ra és SNES-re is kiadja a BARKLEY főszereplésével készült SHUT UP AND JAM-et. Igen, jó a meglátásotok: ez az ellenlépés a JAMMIT-re. Apró különbségek azért adódnak: itt feka srácok a szereplők, 2-2 elleni meccset is lehet játszani, speci-ális adapterrel akár 4-en is mehetünk bármilyen va-riációban, 16 különböző karakter közül választhatunk.

A mindent bekebelező SONY új módszerrel próbálkozik: a fiatalabb gyerekek kreatív készségét fejlesztő játékokat hoz ki. Rajzolóprogramok, zeneszerző játékok, kirakós őrületek és észjátékok szerepelnek közöttük. Az említett játékok MEGADRIVE-ra és SNES-re jönnek majd ki.

Sokan bámulták a JUNGLE BOOK SNES és MD változatait - tényleg jól néznek ki.

MEGADRIVE-ra még nem volt SNOOKER - most majd lesz!

Nagyon humoros és aranyos, mászkálós/ügyességi játék az EEK! THE CAT, amely SNES-re készül.

A Kick Off-ra hasonlít leginkább a GOAL MD-verziója.

Öt világban, 25 pályán játszódik a CLAYMATES Super Nintendo játék, melynek szereplői gyurmafigurák.

Végül vessetek egy pillantást a MR. TUFF-ra, amely a show egyik legmegkapóbb játéka volt, egy picit Mega Man stílusa van, és amint láthatjátok, szuper grafikája (SNES).

Martin

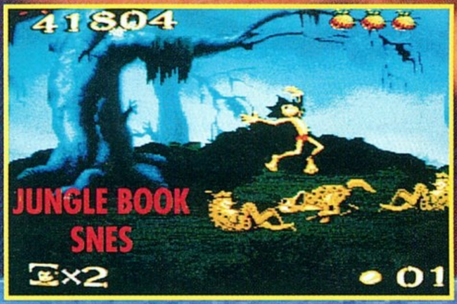




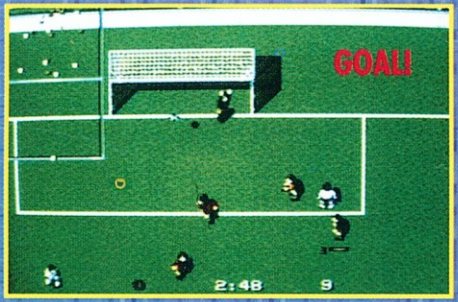


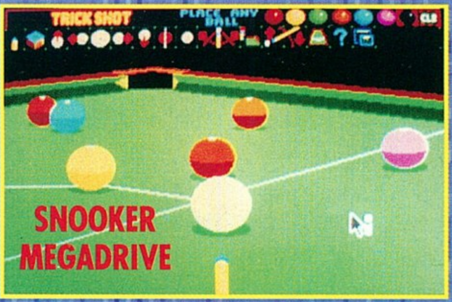
SPRING 94

ECTS

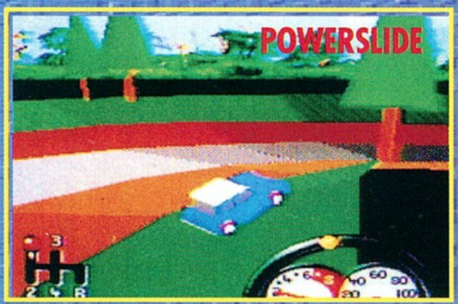










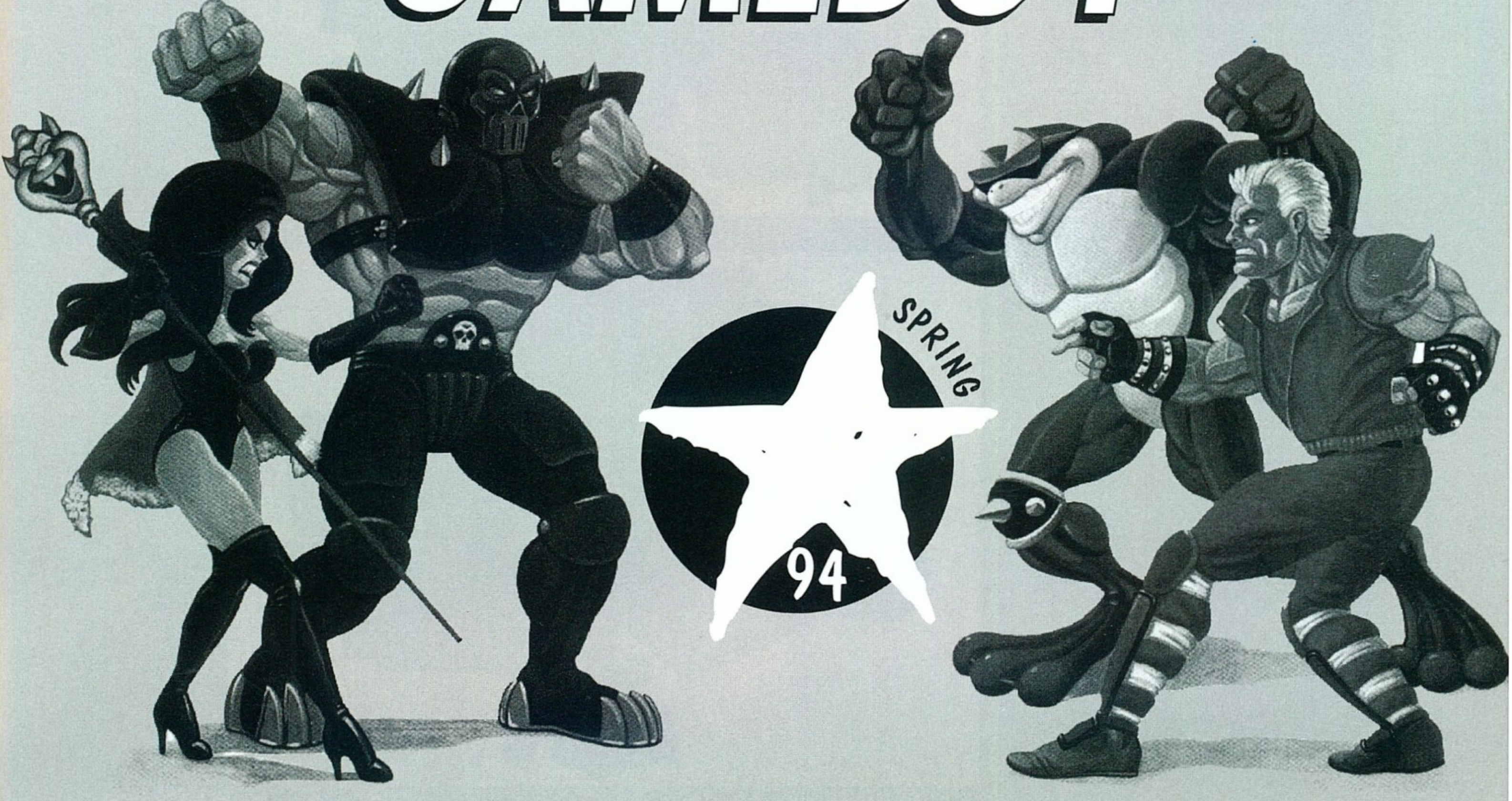






A kiállításon meglepően sok GameBoy játék volt kiállítva. Akár hiszitek, akár nem, de a legtöbb standon TV-re volt csatlakoztztva a gép, amit a mai napig nem értek. Amennyire lehetett, megvizsgáltam egy ilyen illesztést, de csak egy köteg kábelt láttam kiállni a GB hátuljából. Lehetséges, hogy nemsokára kapható lesz valamiféle csatlakozó?

GAMEBOY



Marhára tetszett a BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON címû játék, amely a SONY ELECTRONIC PUBLISHING gondozásában jelenik meg. Ennek SNES verzióját már láttam az 576 Shop-ban, és halálosakat röhögtünk rajta, amikor ketten küzdöttünk a haverommal. Nézzétek meg a képeket: ilyet még nem is láttam GB-on. A pályák tisztára ugyanazok, mint SNES-en, csak persze fekete-fehérben. Sajnos nem játszottam a stuffal, így nem tudom, hogy lehet-e két GB-t linkelni?

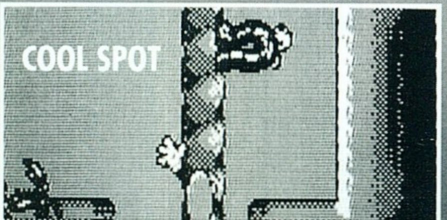
Két képen is látszik, hogy a speciális támadásokat is átírták. Így nem hiányzik a "kosszarv" fejelés és a "maxiököl" ütés sem. Ha megfigyelitek, egyre igényesebbek a GameBoy anyagok, hiszen a kis gép is egyre nagyobb közszeretetnek örvend.

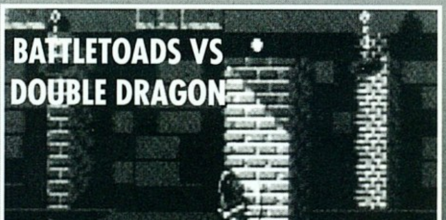
A VIRGIN leginkább a COOL SPOT-tal nyomult, és a legtöbb srác szájtátva bámulta. Én meg cinikusan röhögtem Zolee-val a háttérben, hiszen az 576-ban már karácsonykor kapható volt az amerikai változat. Ekkor merült fel bennem sokadszorra, hogy miért nincs együttműködés a tengerentúli és az európai piaci megjelenések között. A STREETS OF RAGE 3 MD verziója például 2 hónapja kapható Japánban, mostanság jött ki Amerikában és csak hetek múlva Európában.

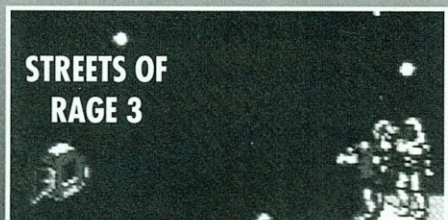


Na de vissza a COOL SPOT-hoz. A játékban ugyanazok az animációk szerepelnek, mint a nagy testvéreknél. Persze a kis gép tudásából adódóan apró különbségek adódnak ugyan, de ha a képekre pillantotok, szerintem meg lesztek győzve. Fontosnak érzem elmondani, hogy a játéknak két változata is kijött, az egyik egy Mario-szerû mászkálós, a másikat a képen látjátok. Legalább is ezt hiszem, mert nekem valahogy nem egyezik a két COOL SPOT-os kép a fejemben. Ez a jobbik változat júliusban kerül a boltokba, előreláthatólag.

Martin





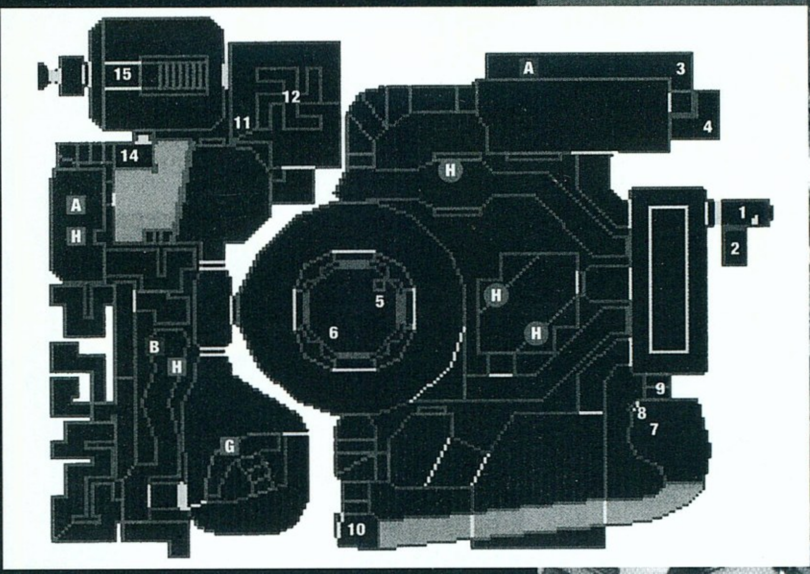


Mindig szidjátok azt a szegény Martint, pedig most is egy csomót dolgozott, hogy átsegítsen titeket a DOOM okozta nehézségeken.
A kódszavakat a játék közben kell bepötyögni (ezeket persze csak a gyengék használják):
IDDQD - örökélet
IDKFA - minden fegyver használható
IDCLEV XY - az X az elő három részt jelenti, az Y pedig a pályákat 1-9-ig. Tehát a harmadik rész negyedik pályája IDCLEV34.
IDDT - teljes térkép
IDSPISPOPD - át tudtok sétálni a falakon

LEVEL 4: Irányítóközpont

Ezen a pályán a felülről lődöző szörnyek okozzák a problémát. Legjobb, ha gyorsan átszaladtok a szélesebb szobákon. A 8-as kapcsolóval óvatosan bánjatok, mert csak egy lehetőség van a lift használatára.

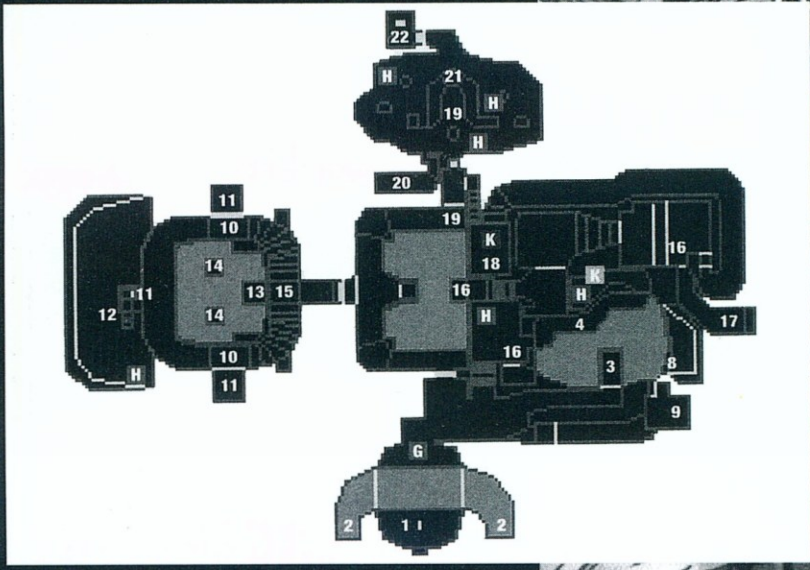
1-kezdőpont
2-titkos szoba
3-a 4-es hely nyitója
4-szörnyszoba
5-kék kulcs
6-gépágyú
7-mindenféle okosság
8-a lift kapcsolója, amely csak egyszer használható
9-szupertöltő
10-liftkapcsoló
11-a fal-leeresztő kapcsolója
12-rakéta és gyógyszer
13-a kék ajtó
14-a 15-ös híd kapcsolója
15-sárga ajtó



LEVEL 5: PHOBOS LABOR

A laborban mindenki kiélheti gyiklolási kedvét. Kapcsoljátok át a 10-est és rohanjatok a 16-os lifthez. Így könnyen leszedhetőek a követők. A pálya végén teljes a sötétség.

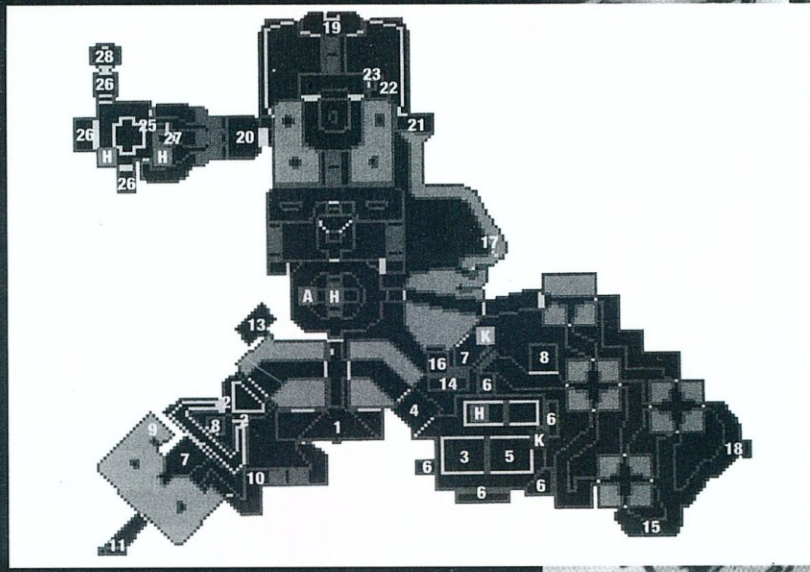
1-kezdőpont
2-erre inkább ne
3-a 4-es emelvény kapcsolója
4-innen érhető el a 8-as titkos szoba
5-titkos ajtó
6-titkos ajtó a hordók mögött
7-sörétes puska és töltény
8-titkos ajtó
9-rakétavető és pajzs
10-a 11-es szörnyszoba nyitója
11-a szabadba vezető titkos ajtó.
12-szupertöltő
13-a 14-es emelvény kapcsolója
14-emelvény
15-a 16-os ajtó kapcsolója
16-titkos ajtó
17-mindenféle extra cucc
18-a 19-es nyitója
19-sötétkamra
20-cuccok
21-titkos rövidebb út
22-kijárat



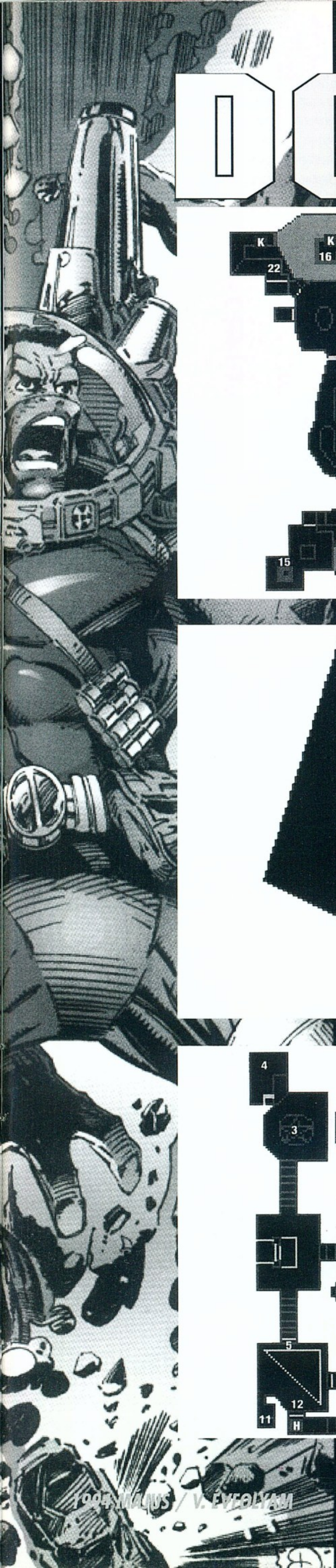
LEVEL 6: A FŐÉPÜLET

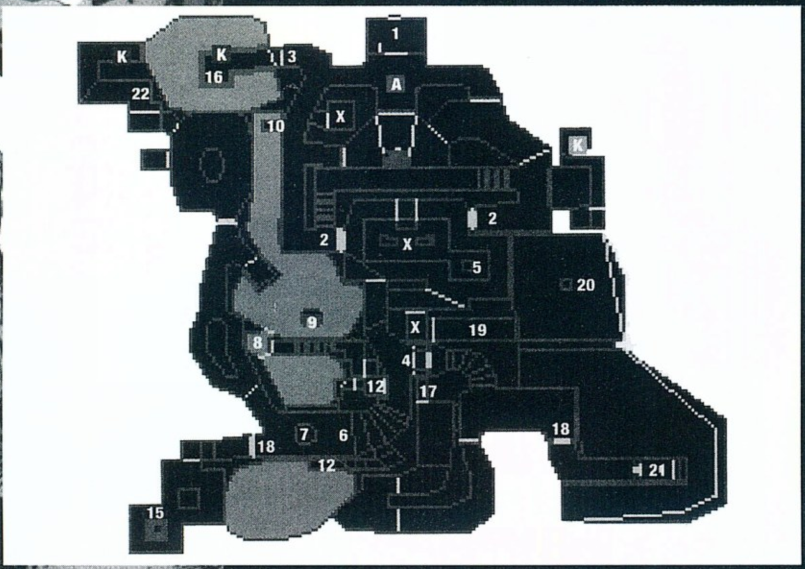
A 4-es és 26-os szobák életveszélyesek. Az északi részben tanyázó millió szörnyet a 17-es járaton átmenve lehet leszedni. Vigyázzatok a masszív disznószörnyekkel és a láthatatlan ellenfelekkel.

1-kezdőpont
2-piros ajtó
3-ez zárja a 4-es ajtót
4-csapda
5-gépágyú
6-a piros kulcs felvételekor nyílnak ki ezek a helyek
7-a 8-as ajtó nyitója
8-szörnyszoba
9-védőruha
10-cucccok
11-szupertöltő
12-a 13-as emelvény kapcsolója
13-védőruha
14-cuccok
15-A 16, 17 kapcsolója
16-szörnyszoba cuccokkal
17-út a tetőre
18-titkos szoba és térkép
19-a 20-as kapcsolója
20-ajtó
21-cuccok
22-emelvény kapcsoló
23-szupertöltő és titkos ajtó
24-a 25-ös ajtót nyitja
25-26-ot nyitja
26-szörnyszoba
27-28-at nyitja
28-kijárat



DOOM

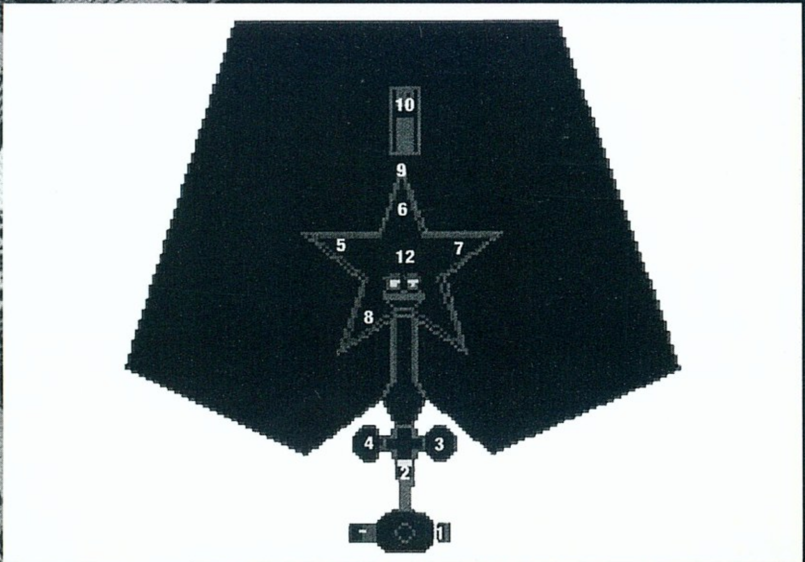




LEVEL 7: COMPUTER ÁLLOMÁS

A játék legnehezebb szintje. A szörnyeket olyan távolról kell leszedni, amilyenről csak lehet.

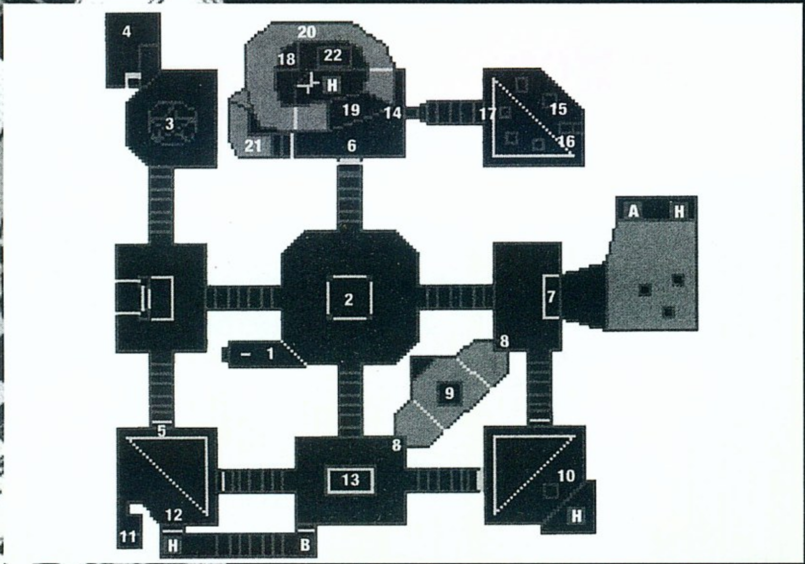
1-start
2-sárga ajtó
3-piros ajtó
4-kék ajtó
5-fegyverek
6-a 7-es emelvény kapcsolója
7-emelvény és kapcsoló
8-védőruha
9-mega pajzs
10-szupertöltő és egyirányú kijárat
11-a titkos ajtó kapcsolója
12-cuccok
13-a 14-es szörnyszoba nyitója
14-ide nem kéne bemenni
15-láncfűrész
16-a kék kulcs egy csomó szörnyet kapcsol X-nél
17-18-as ajtó nyitója
18-zárt ajtó
19-titkos, szabadba vezető ajtó
20-láthatatlanság
21-kijárat a 8-as szintre
22-a 15-ös emelvény leeresztője



LEVEL 8: MEGA DÉMONOK

Ezen a teljesen extrém pályán két szuper démonnal kerültök szembe. A szörnyek teljesen idióták, így ha egy vonalba csaljátok őket és kifuttok közülük, szépen összeverik egymást. Az utolsó szobából csak akkor lehet továbbjutni, ha a teljes 'registered' verzióval rendelkeztek.

1-cuccok
2-titkos ajtó és szupertöltő
3-sörétespuska és töltény
4-gépágyú és töltény
5-cuccok
6-még mindig cuccok
7-dettó
8-láthatatlanság
9-kapcsoló
10-kijárat
11-na igen
12 cuccok



LEVEL 9: TIKOS KATONAI BÁZIS

Kemény dió. A 15-nél egy csomó dolgot be lehet gyűjteni. Ehhez végig kell futni az oszlopokon.

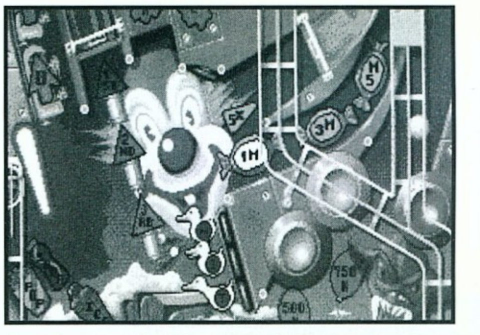
1-kezdőpont
2-szörny hegyek
3-csapda szörnyekkel és cuccokkal
4-ide nem lehet bemenni
5-piros ajtó
6-kék ajtó
7-lift
8-titkos lift
9-gépágyú
10-a piros kulcs bezárja a 11-nél levő szörnyeket
11-itt lehet kinyitni a 12-est és leereszteni a 13-ast
12-titkos út
13-kék kulcs
14-titkos ajtó
15-fegyverekkel teli szoba
16-a 17-esnél levő kapcsoló leereszti az itteni liftet
17-kapcsoló
18-ez a kapcsoló leereszti a hidat 19-nél és nyitja a 22-es szörnyszobát
19-híd
20-itt nyílik a 21-es ajtó
21-titkos út
22-kijárat

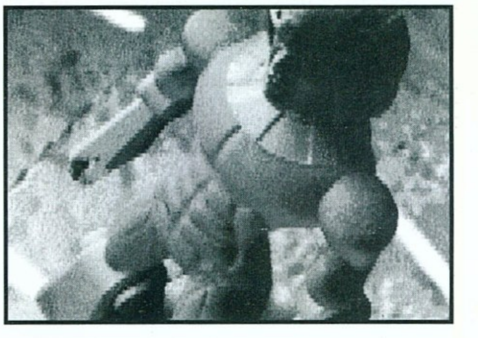
CD32



A világsajtó, és szerény kereteinken belül mi is nagy bizakodással adtunk hírt annó a Commodore legújabb fejlesztéséről, a CD 32-ről, amely a világ első 32-bites konzoljaként robbant be a köztudatba. A kezdeti 'hurráhangulat' után egy kissé lecsendesedtek a körülötte vetett hullámok, a software-gyártó cégek ugyanis nem, vagy csak részben váltották be a hangzatos ígéreteiket. Na nem arról van szó, hogy nem jelennek meg hozzá programok. Korántsem. Minden magára valamit is adó cég kirukkolt régi játékainak 'konzolizált' változataival, de ezek a produkciók maximum az intrójukkal, bevezető zenéjükkel hívták fel magukra a figyelmet, hiszen a játékok maguk változtatás nélkül kerültek fel a korongokra.

Nézzük még egyszer röviden a gép tulajdonságait. Kívülről felettébb ramatyul néz ki, a formatervezésre





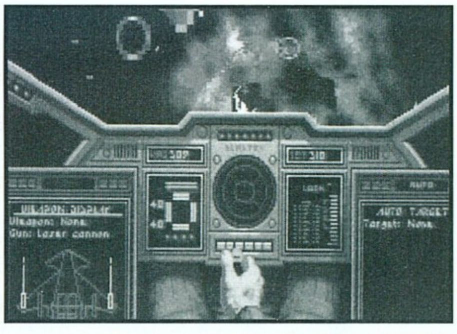
32. OLDAL

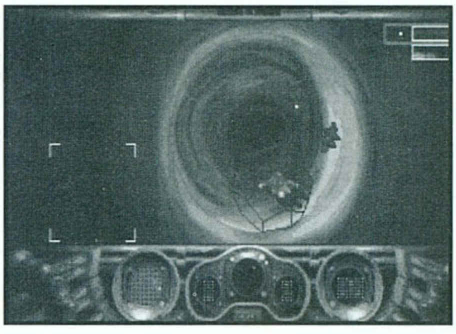
minimális súlyt fektettek a Commodore-nál. A belseje azonban annál megnyerőbb: Amiga 1200-as alapokra épülő belső felépítés, billentyűzet nélküli ház, kiegészítve egy dupla sebességű CD lejátszóval és hamarosan kapható Full Motion Video adapterrel, amely lehetővé teszi digitalizált képsorok, vagy digitális videók lejátszását is. Hamarosan megjelenik hozzá továbbá egy olyan bővítő is, amely lehetővé teszi a 100%-os kompatibilitást az 1200-essel (printer, floppy, billentyűzet, stb. is csatlakoztatható majd a berendezéshez). Ennek azért lesz nagy jelentősége, mert az alapgép nem képes 'mentésre' a CD írhatatlansága és a beépített RAM kikapcsolás hatására történő memóriatörlődése miatt. Ezért eddig elképzelhetetlen és egyben haszontalan volt kalandjátékok fejlesztése, mert a 'save' funkció a hosszabb játékoknál elengedhetetlen feltétel.

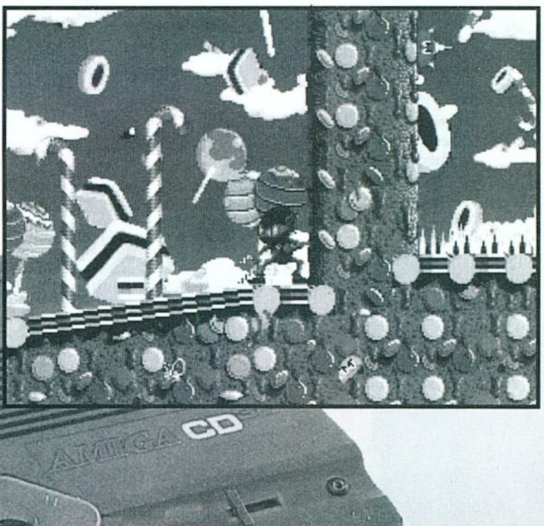
A kezdeti bizonytalan lépések után (Zool, Oscar, Pinball Fantasies, Trolls, Robocod, stb.) hamarosan ráharaptak a nagyobb fejlesztőgárdák is a lehetőségre. A PC-n már megismert és sikeresen befutott játékok sorra jelennek meg a Commodore konzoljára. TFX, Microcosm, Inferno, Frontier, Theme Park, Wing Commander, Rise of the Robots, MegaRace - hogy csak a legnevesebbeket említsem. Ezek a játékok már sokkal inkább kihasználják a dupla sebességű CD, a 32 bit, a 14 MHz és a 16,7 milliós színskála lehetőségeit. Ezen programoknak egyedüli hátrányuk, hogy az eredetileg PC-re fejlesztett változatok nem konvertálhatók egy az egyben erre a masinára - a két gép teljesen eltérő grafikai megjelenítési módjai miatt. Ez komoly késést eredményezhet a kiadásban, és gyakorta a játszhatóság is csorbát szenved. De ez csak az egyik oka a lassú fejlődésnek. Gyakori vélemény, hogy mivel az Amigát európaszerte megfojtotta a kalózkodás, rengetegen fordultak el tőle (mármint a fejlesztők közül), hiszen túlontúl bizonytalan egy több hónapos fejlesztésbe belevágni a maximálisan ezres nagyságrendű eladások reményében. Persze ez nem jelenti azt, hogy amint felfutó tendenciákat mutat a CD32 eladási statisztikája, azonnal bele ne ugranának a mélyvízbe ők is.

Ezen túlmenően van egy másik bökkenő is: a konkurrencia. Bizony, vannak (lesznek) szépszámmal. A hagyományos konzolokat (MegaDrive, SNES) leszámítva is akad néhány riválís. Elsőként a Mega CD, majd a nyomában liheg a néhány hónapja debütált 3DO és a Jaguar is, de hamarosan feltűnik a színen a Saturn és a PS-X, illetve jövőre talán a PC alapú Project Reality. Ez utóbbiak már olyan technikai színvonalat képviselnek, amit mai ésszel alig lehet felfogni. De természetesen minden egyes gép sikere attól függ, hogy milyen lesz a programokkal való ellátottságuk. Ezen a téren pedig egyelőre magasan vezet a CD32.

Hogy a Commodore célkitűzése, mely szerint ez a berendezés lesz a 90-es évek C64-ese, valóra válik-e, még a jövő titka. Rovatunkban ezt a folyamatot szeretnénk bemutatni: minden hónapban jelentkezünk a legfrissebb fejlesztések bemutatásával - stílszerűen a 32. oldalon.









Nna, ezt már szeretem! Végre nem toszogattok bennünket állandó jelleggel, hanem érkeznek pozitív hangvételű levelek is Tőletek. Bár ehhez kellett Martin sértődött leköszönése a Manga rovat éléről és két löttyedt hangvételű Csevegő, amely után felfortyantak az érzőszívű olvasók és maximális támogatásukról biztosítottak bennünket (köszönet Hatainer Anasztáziának és baráti körének, Nagy Attilának, Lóska Gergelynek, Deme Gusztávnak, Szabados Györgynek és a számtalan név nélkül, vagy olvashatatlan aláírással érkezett levél íróinak). Nekik azt üzenem, hogy Martin könnyes szemmel olvasta leveleiket, majd cinkos pillantást vetett rám: I'll be back - volt kiolvasható a tekintetéből...



Arcvíz és Vazelin

Nem akarok senkit elriasztani, ezért csak egy rövid részletet idéznék a negatív gyöngyszemek egyikéből, azt is jócskán kimagozva, mert egészben emberi fogyasztásra alkalmatlan. A művet kimondottan Martinnak szánták, alkotógárdája Denim Dózsa és Mortal Márk:

"HA MEGLÁTOM AZ ÚJSÁG TARTALOMJEGYZÉKÉBEN, HOGY SEGA ROVAT, MEG MANGA, HÁNYNOM KELL. MARTINNAK ÜZENJÜK, HOGY EGY NAGY <NEMISZERV>. AZ IGAZI JÁTÉKÉLMÉNY MINDEN MÁS, CSAK NEM A KONZOL. A MAGAS IQ-JÁRA UTAL MÉG AZ IS, HOGY MANGA FILMEKET NÉZ. EZ AZ Ő AGYÁNAK VALÓ. EGYÉBKÉNT PEDIG MENJEN EL A JÓ <laza erkölcsű> ANYUKÁJÁBA A <szilárd halmazállapotú anyagcseretermék> KONZOLJAIVAL, A MANGÁT PEDIG <erre nem találtam megfelelő finomított szinonimát> FEL MAGÁNAK."

Kedves Arcvíz és Haláli Pali! A leveletek tetszési indexe magasan verte a többi ökörét, igazi műremeket alkottatok. A magyar nyelv ízes kifejezései már nagyon jól mennek, de egy kicsit váltogathattatok volna közöttük. Leveletekben túl gyakran hangzottak el a nemiséggel kapcsolatos kifejezések, például a végbél használatbavétele legalább négyszer. Lehet hogy egymáson gyakoroltok? Na nem mintha nagy baj lenne, de vigyázzatok a fertőzésekkel és ne legyetek bátortalanok a gyógyszertárban, amikor LifeStyle's óvszert vásároltok. Ja és vazelinest kérjetek, azzal simábban megy a dolog.

Laikus a köbön

"KEDVES SZERKESZTŐSÉG! OLVASÓJA VAGYOK AZ ÚJSÁGNAK. UNOKATESTVÉREMMEL EGYSZER ELHATÁROZTUK, HOGY EGY ÚJSÁGOT KÉSZÍTÜNK AZ ÖNÖK ÚJSÁGA SEGÍTSÉGÉVEL. AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI, HOGY MEGCSINÁLHATJUK-E EZT AZ ÚJSÁGOT? ÉS HA IGEN, AKKOR KÉREM KÜLDJÖN ÖTLETEKET, TANÁCSOKAT AZ ÚJSÁGUNKHOZ. ELŐRE IS KÖSZÖNÖM: EGRI ZSOMBOR, TÁPIÓSZELE."

Szia Zsombor! Van egy jó és egy rossz hírem. Melyikkel kezdjem? A jóval? Oké. Természetesen tudok tanácsokat adni a lap indításával kapcsolatban. A rossz hír: azt tanácsolom, hogy ne kezdjetek hozzá, hacsak nem akartok végelgyengülésben, anyagi csődben, idegösszeroppanásban, szívinfarktusban, epilepsziás rohamok közepette, stb. elhalálozni. És ezek még csak a napi velejárói az újságkészítésnek. Állandó időzavar, stressz, koffeinmérgezés, idegbaj, az arcbőr idő előtti ráncosodása - hogy a további vonzatait említsem. Persze ha a suliban akartok a számtech tanárnál bevágódni, akkor egy próbaszámot mindenképpen érdemes összetákolni. Majd írjatok, ha tartalék Antineuralgicára lesz szükségetek.

Gumiszoba

"HELLO-BELLO ZOLEE! TELJES AGYI LEÉPÜLÉSEM KÖZEPETTE ARRA VETEMEDTEM, HOGY LETTERTET ÍRJAK NEKED. (...) JA, HOGY LEGYEN VALAMI ÉRTELMES IS: ROSSZALLÓAN VETTEM TUDOMÁSUL (AZ EGY BITES AGYAMAT LE IS TERHELTE), HOGY A MÁRCIUSI SZÁM (NEM AZ ENYÉM), SZÓVAL NEM JÖTT MEG (NA, TE KIS PISZOK... NEM AAAZ NEM JÖTT MEG! AZ NÁLAM NEM SZOKÁS.) HOL TARTOTTAM? JA /SZE. NEM KAPTAM MEG! KAPTAM MÁR KÉT CIGARETTA CSIKKET, EGY BÜGÓCSIGÁT, CSAK 576 KBYTE NYÚZPÉPÖRT NEM. ZOLEEKÁM, EGYETLEN GOMOLYGÓ KÖDPAMACSOM, HASSÁL MÁR ODA ERÉLYESEN EGY + 1 VISSZAKÉZZEL ÉS (itt egy kiolvashatatlan szó áll, valószínűleg 'sendeljél', azaz 'küldjél') MÁR EGYET. (Ezután a totális elborulás következik, a levél mondatai teljes összevisszaságban követik egymást, a zártosztály lakói Sanyához képest Einsteinek. Majd folytatja:)

REMÉLEMENNYI ELÉG LESZ, HOGY MEGNYERJEM A PÁLYÁZATOT (miféle pályázatról beszélsz??) ÉS AJÁNDÉKBA ADTOK KÉT LUFIT, EGY AD KONVER FELVEVŐEGYSÉGET, EGY ÚJ SZEMÉLYI IGAZOLVÁNYT, NÉMI KÖTELET, EGY CSÍPŐFOGÓT ÉS HÁROM DOBOZ KUTYAKAJÁT. A LUFIKKAL NŐVÉ VÁLTOZTATOM MAGAM (EGYIKET A FEJEMRE HÚZOM, A MÁSIKAT MEG A BAL KEZEMRE), AZ AD KONVERTER FELVEVŐEGYSÉG SEGÍTSÉGÉVEL KIJÁTSZOM A BIZTONSÁGI KAMERÁKAT (576 KByte MŰSORT JÁTSZOK A RENDSZERRE). A SZEMÉLYI A PORTÁNÁL KELL. A CSÍPŐFOGÓVAL ÁTVÁGOM A KERÍTÉST, MEG A FÉLSZEMŰ PORTÁS BÁCSI KATÉTERÉT. A DOBERMANOKNAK (ANGOL DOBOS FŐSZEROKNAK) ODAADOM A KUTYAKAJÁT ÉS... NEM KÖLTÖZHETNÉK BE PÁR NAPRA HOZZÁD? CSAK AMÍG TALÁLOK VALAMI MUNKÁT. IGAZ, HOGY CSAK GÖMBVILLÁM FÉNYEZÉSHEZ MEG SZEMHÉJ HÁMOZÓGÉP JAVÍTÁSHOZ ÉRTEK. MONDD, NAGY A KERESLET AZ ILYEN SZAKEMBEREK IRÁNT? JA, LOPTAM EGY DIPLOMÁT PROPOZICIONÁLIS MAGFÚZIÓ KERGETÉSBŐL, DE NEM TUDOM, HOGY ÁLLJAK NEKI. TE BIZTOSAN TUDSZ SEGÍTENI. PUSSZANTÁS A KÖNYÖKÖDRE: SCHOTTISH."

Nnna. Ez nem volt semmi. Ennyi baromságot már régen láttam leírva. És még nem is idéztem mindet! Röviden válaszolnék a felvetett problémáidra. Az újság minden hónapban a nyomdából való kikerülés után két órával (még langyosan) már borítékokban lapul és várja, hogy a Magyar Posta a hátára vegye és megutaztassa. Az, hogy Neked még nem jött meg (persze nem aaaaz), ne rajtunk kérd számon, hanem a félszemű postásodon keresd. A szabadulási terved nagyon látványos, de szerinted hogy ismer majd rád a portás a személyi alapján, ha a fejedre húzol egy lufit? És miért fogsz ettől nőiesen kinézni? Szerintem inkább egy IGAZI f'szfejre fogsz hasonlítani, akit miután észrevettek, úgy kivernek, hogy legalább két hétig nem tud felállni (na nem úúúúgy, te kis disznó!). A végzettségeidet tekintve fényes jövő előtt állsz, de csak akkor ha rugalmasan tudod párosítani az ismereteidet. Szükségünk lenne ugyanis gömbvillám kergetőre, magfúzió fényezőre és szemhéj pozícionálóra.

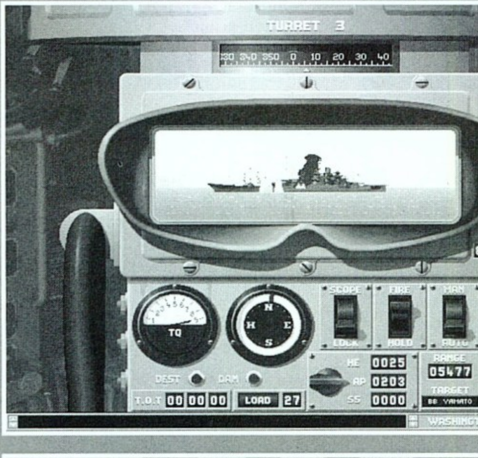
Zolee

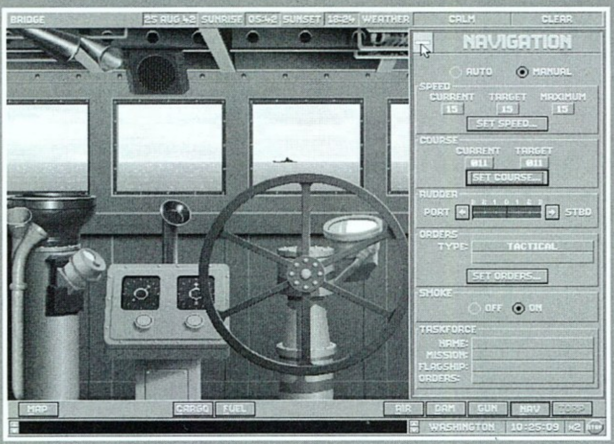
GREAT NAVAL BATTLES II

GUADALCANAL 1942-1943

Történelmi visszatekintés:
Előzmények:

1942 tavaszán a japán felső katonai vezetés - amint az várható volt - tervbe vette, hogy megbénítja az USA és Ausztrália közötti tengeri útvonalat, ezzel reális inváziós fenyegetést létrehozva Ausztráliával (a szövetséges csapatok hídfőállásával) szemben. 1942 május 3-án meg is kezdték a partraszállást Tulagi-szigeten, minek következtében május 9-ig a korall-tengeri ütközetben 1-1 anyahajó elsüllyedt, 1-1 megsérült, 77 japán és 66 amerikai repülő pedig megsemmisült. Az előtte győzelmet győzelemre halmozó japánok számára az üzközet eredménye váratlan csapást jelentett olyannyira, hogy a Port Moresby elfoglalására tervezett hadműveletről (pedig deszanterői semmiféle ellenállásba nem ütköztek) átmenetileg lemondtak. Közre játszott ebben az is, hogy Japán közvetlen légvédelme ennél fontosabb volt, ezért előbb a Midway-szigetek elfoglalását kellett (volna) végrehajtani. A mérleg ismert: a Midway-szigeteknél lezajlott ütközetben a japánok 4 repülőgép-anyahajót, 1 nehézcirkálót, 332 repülőgépet vesztettek, ezenkívül 1 sorhajó, 1 nehézcirkáló, 3 torpedóromboló és 1 szállítóhajó megrongálódott. A Midway-szigeteknél lefolyt ütközetet is az jellemzte, hogy a döntő összecsapások, - akárcsak a Korall-tengeren -, a hajótüzérség lőtáván kívül zajlottak le. A





felek hadműveleti magasabbegységei legfeljebb 150 mérföldre közelítették meg egymást, mert a fő csapásmérő erőnek a repülőgép-anyahajók légiereje bizonyult.

A csendes-óceáni erőviszonyokban az amerikaiak javára történt változás miatt Japánnak a hadászati támadással kapcsolatos lehetőségei erősen korlátozódtak.

A Midway-szigetnél lezajlott ütközet után a japán parancsnokság felélénkítette tevékenységét az ausztráliai délnyugati irányban. Az Ausztráliától északra elterülő vizeken most már nem azért igyekezett kivívni az uralmat, hogy az USA és Ausztrália közötti utánpótlási vonalakat bénítsa, hanem, hogy az indonéziai-Fülöp-szigeteki irányt védje. Japán szárazföldi csapatai a pápuák területén keresztül indított csapással kezdték meg támadásukat Port Moresby ellen, majd repülőtér építésébe kezdtek Guadalcanal-szigeten. Az amerikai parancsnokság ezt nem tűrhette, a felek figyelme tehát ismét a Salamon-szigetekre összpontosult...

Helyzetelemzés:

Az angol-amerikai támadások 1942 nyarán csak az ausztrál partokat veszélyeztető offenzíva elhárítása céljából indultak meg. A szövetséges vezérkarok megállapodtak, hogy a csendes-óceáni hadszíntér stratégiai irányítása az amerikaiak feladata, akik 1942 április 2-án a térséget két részre osztották. A Csendes-óceán délkeleti térségében (Ausztrália, Új-Guinea, Holland India, Fülöp-szigetek) a hadműveleteket MacArthur tábornok irányította, míg a Csendes-óceán többi részében a Salamon-szigetektől az Aleutákig Nimitz tengernagy kezébe került az irányítás. MacArthur mindössze 12 ausztráliai és 4 amerikai hadosztállyal rendelkezett, ennek ellenére már 1942 nyarán elhatározta, hogy Új-Guineán megelőzi a japánokat és a Salamon-szigeteket is megerősíti, mivel bebizonyosodott, a japán hadvezetés a Korall-tenger feletti ellenőrzés céljából ennek elfoglalását tekinti legközelebbi feladatának. A felderítés is megerősítette, hogy a Guadalcanal-szigeten épülő japán repülőtámaszpont, az ausztrál partokat, az Új-Hebridákon és Új-Kaledóniában levő amerikai támaszpontokat veszélyezteti. A haditerv tehát megváltozott, Guadalcanal elfoglalása prioritást kapott.

A program által feldolgozott események:

1942. augusztus 7-én a Guadalcanal-szigeten, majd a Tulagi-szigeteken megkezdődik az amerikai tengerészgyalogosok partra szállása. Amikor a japán parancsnokság tudomást szerzett erről, Rabaulból sürgősen 5 nehéz-, 2 könnyűcirkálót, és 1 rombolót irányított Kaviengbe. Ekkorra a légitámadásoktól tartva, az amerikai anyahajós magasabbegység már visszahúzódott. A deszant fedezetéül 6 nehézcirkálót és 6 torpedórombolót hagyott hátra, amelyek a Sawu-szigettől (Savo Island) északra és délre foglaltak állást.

Az első tengeri harc, amelynek során a szövetségesek 4 nehézcirkálója elsüllyedt, 1 pedig súlyosan megsérült, augusztus 9-én zajlott le. A japánoknak nem voltak veszteségeik, csupán 2 nehézcirkálójuk rongálódott meg, ennek ellenére a kezdeményezés fokozatosan a szövetségesek kezébe csúszott át.

A Sawu-szigetnél lezajlott harc után egyaránt érkezett Guadalcanalra japán és amerikai erősítés is. Mindkét fél arra törekedett tehát, hogy Guadalcanalon vele szemben álló ellenséges csapatokat elszigetelje, és megakadályozza az ottani erők növelését. Ez rendszeres összecsapásokhoz vezetett.

Augusztus 20-tól az amerikaiak a szigeten levő repülőteret elkezdték használni. A japánok nagyobb erők partra szállítási kísérletére ismét fellángolt a tengeri harc: augusztus 19-én ugyanis 4 szállítóhajóból (fedélzetükön 1500 emberrel), 1 könnyűcirkálóból és 4 torpedórombolóból álló konvoj futott ki Rabaulból. Tőle keletre haladtak fedező erői, 3 repülőgép-anyahajó, 8 sorhajó, 5 cirkáló, 1 repülőgép-szállító hajó, 17 torpedó romboló. Az amerikai parancsnokság a Salamon-szigetetektől délkeletre, mintegy 100 mérföldre két magasabbegységet bontakoztatott szét, állományukban 2 nehéz repülőgép-anyahajóval, 1 sorhajóval, 4 cirkálóval, és 10 torpedórombolóval.

Augusztus 24-én az amerikaiak felderítették a japán fedező erőket, és elsüllyesztettek egy könnyű repülőgép-anyahajót. A japán repülőgépek viszont súlyosan megrongálták az Enterprise anyahajót. Augusztus 25-én a szárazföldön települt amerikai repülőgépek megtámadták a szállítóhajókat, így a csapatok guadalcanali partraszállítását leállították, a japán hajók pedig a Shortland-szigethez vonultak vissza.

Október 11-én éjjel az Esperance-foknál az USA 2 nehéz-, és 3 könnyűcirkálója, valamint 5 torpedórombolója, rádiólokátorai segítségével felderített, majd váratlanul megrohamozott egy japán magasabb egységet, amely 3 nehézcirkálóból és 6 torpedórombolóból állt, és Guadalcanal felé tartott az ottani repülőtér tüzérségi tűz alá vétele céljából. A japán hadihajók kénytelenek voltak visszavonulni, mivel 1-1 cirkálójukat és torpedórombolójukat elveszítették, 2 cirkálójuk pedig megsérült. Október 13-án a szövetségeseknek sikerült mintegy 6 ezer embert a szigeten partra tenni. Ezzel az itt harcoló amerikai csapatok létszáma 23 ezerre emelkedett, és valamelyest meghaladta a japánok létszámát. A következő éjszakákon a repülőteret a japánok hajóikról tűz alatt tartották, és a repülőgépek nagy részét megsemmisítették.

Október 26-án hajnalban a Santa Cruz-szigeteknél tartózkodó amerikai anyahajós magasabbegység repülő-

gépei felszálltak, hogy csapást mérjenek az ellenség hadihajóira. A japán repülőgépek viszont az amerikai hajókat támadták meg. A nap folyamán mindkét fél jó néhány légicsapást mért a másikra. A siker a japánok mellé szegődött. Az amerikai Hornet anyahajó, és 1 torpedóromboló elsüllyedt. Ezenkívül megsérült az Enterprise anyahajó, a South Dakota sorhajó, 1 cirkáló, és 1 torpedóromboló. A repülőgép-anyahajó nélkül maradt amerikai erők déli irányba vonultak vissza. Japán részről 1 anyahajó, 1 nehézcirkáló, és 1 torpedóromboló sérült meg.

A tengeri harcokban aratott siker sem tudta eloszlatni a japán főhadiszállás lehangoltságát a guadalcanali szárazföldi csapatai támadásának kudarca miatt. Attól tartottak ugyanis, hogy e körzetből egyre kiterjedtebb arcvonalon indítanak ellentámadást Japán ellen. Ennek megakadályozása céljából elhatározták a sziget elfoglalásának kierőszakolását. Mivel hadihajóikat nem tudták megfelelő légi oltalmazásban részesíteni, éjszaka próbáltak áttörni Guadalcanal felé. Ennek következtében a tengeri összecsapások zöme áttevődött éjszakára. Rádiólokátorral viszont csak az amerikai hadihajók voltak ellátva...

November 13-ára virradó éjjel harc bontakozott ki a Guadalcanal-, és a Florida-sziget közötti szorosban. A japán konvoj 13500 embert befogadó 11 szállítóhajóból és 11 torpedórombolóból állt. Ezek támogatását 2 sorhajó, 1 könnyűcirkáló, és 14 torpedóromboló végezte. Az amerikai magasabbegység 2 nehéz-, és 3 könnyűcirkálót, és 8 torpedórombolót számlált. A szigetnél 7 szállítóhajó rakodott ki néhány cirkáló és torpedóromboló fedezete alatt. A harc találkozó jellegű volt, és 24 percig tartott, miközben teljes volt a fejetlenség, tévesen választották meg a célpontokat, sőt egymást is lőtték. Egy kivételével, valamennyi amerikai hadihajó súlyos sérüléseket szenvedett. Amikor kivilágosodott, az Enterprise-ról felszálló repülőgépek megtámadták a szállítóhajó-csoportot, és a 11 hajó közül 7-et elsüllyesztettek.

Abban a harcban, amely november 15-én éjjel zajlott le, (annak ellenére, hogy nem voltak rádiólokátoraik, mégis) a japán hajók nyitottak előbb tüzet, és olyan súlyosan megrongálták a South Dakota sorhajót, hogy kénytelen volt kiválni a harcból. A Washington sorhajó, rádiólokátorai segítségével tüzet nyitott a japán Kirishima sorhajóra, és harcképtelenné tette. A megmaradt 4 japán szállítóhajót november 15-én, miután partra tettek 2000 katonát a Guadalcanal-szigeten, repülőgépek semmisítették meg.

Az e szigetért november 12-15 között folyó harcokban az amerikaiak 3 cirkálót és 7 torpedórombolót vesztettek, ezenkívül 1 sorhajó, 2 cirkáló, 4 torpedóromboló és 3 szállítóhajójuk megsérült. A japánok vesztesége 2 sorhajó, 4 nehézcirkáló, 3 torpedóromboló és 11 szállítóhajó volt. Továbbá 3 cirkálójuk és 6 torpedórombolójuk sérült meg. Az amerikaiaknak sikerült megerősíteniük guadalcanali helyőrségüket. A japán parancsnokság a későbbiekben nem küldött többé a szigethez nagyobb hadihajókat, és lemondott a repülőtér elfoglalásáról is, csapatai aktív védelembe mentek át.

A program:

Hogy egyből a közepébe vágjak: szimulációs elemekkel kibővített sratégiai műremek!

Ha rendeznének ilyen versenyt, komoly eséllyel indulhatna a legtöbb menüpontból ill. ablakból álló (Windows, Autodesk Animator stb.) programok között. Rendkívül elegáns, kifejezetten szép a program megjelenése, de a kezelése egy kicsit túlbonyolított; hetekig eltarthat, még megszokjuk!

Indulásnál a szokásos GAME OPTIONS és DIFFICULTY menüpontokat találjuk. A SELECT SIDE menüben tudjuk kiválasztani melyik oldalon (USA-Japan) szeretnénk stratégiai készségünket fejleszteni, csiszolgatni.

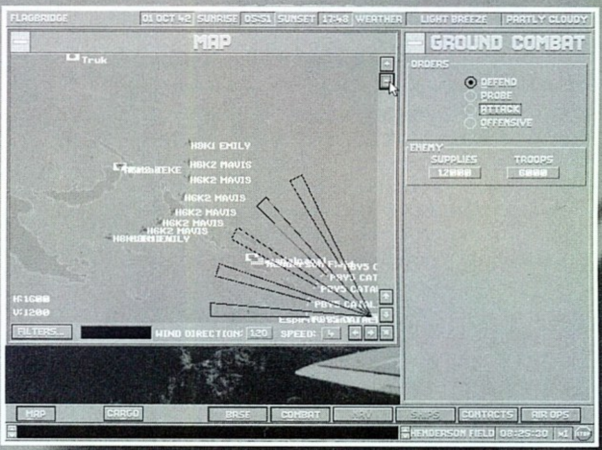
A SELECT SCENARIO menüből választjuk ki, a guadalcanal-i csata melyik epizódját kívánjuk gyakorolni, esetleg az egészet végig küzdeni.

Ezek a következők:

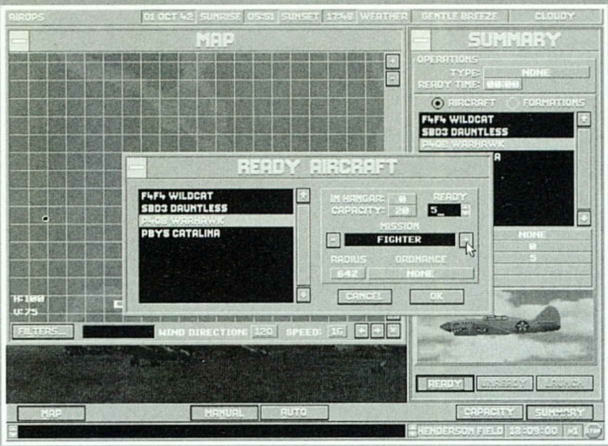
- 1942.08.25. 10:00-18:00
"Bemelegítő"
- 1942.08.25. 00:00-04:00
Lecke A: Felszíni támadás éjjel. Célpont a kíséret nélküli japán szállítóhajó.
- 1942.08.25. 05:00-18:00
Lecke B: Légitámadás. Célpont a kíséret nélküli japán szállítóhajó.
- 1942.08.25. 05:00-18:00
Lecke C: Légitámadás. Célpont egy ellenséges repülőgép-hordozó.
- 1942.08.25. 10:00-18:00
Vizsga A: Tüzérségiharc
- 1942.11.30. 22:06-1942.12.01. 06:00
Tassafaronga-i csata
- 1942.11.13. 01:35-06:00
Guadalcanal-i tengeri ütközet, I. rész
- 1942.11.14. 23:00- 1942.11.15.06:00
Guadalcanal-i ütközet, II. rész
- 1942.10.11. 23:40- 1942.10.12. 06:00
Esperance-foki csata
- 1942.08.09. 01:32-06:00
A Savo-szigeti csata
- 1942.08.24. 06:00- 1942.08.25. 23:00
Keleti Salamon-szigetek
- 1942.10.25. 04:00- 1942.10.27. 23:00
A Santa Cruz-i csata
- 1942.08.07. 06:00- 1943.01.31. 23:00 Küzdelem Guadalcanalért. Teljes hadjárat. Guadalcanal az amerikai erők birtokában.
- 1942.10.01. 06:00- 1943.01.31. 23:00
Küzdelem Guadalcanalért. A hadjárat döntő periódusa. Mindkét félnek vannak a szigetekre telepített erői.

A SCENARIO menüből jutunk fel a játék tulajdonképpeni "munka képernyő"-jére. Attól függően, hogy a támaszpontról, vagy valamelyik hajóról irányítjuk egységeinket, itt vagy egy (a témával összefüggő) korabeli fényképet, vagy a hajó parancsnoki hídját fogjuk látni. Ez utóbbi kísértetiesen hasonlít az TASK FORCE hídjához, de a képre bökve itt nem lehet eljutni a különböző munkahelyekre. Ebben a játékban a feladatunk különben sem a lövegek, torpedók stb. irányzása és kezelése, hanem alapvetően a hadművészet gyakorlása, a táblán való tologatás, a "sakkozás". A szimulációs elemek beépítése - gondolom - "csak" azért történt, hogy a program még élvezetesebb, látványosabb, megunhatatlanabb, egyszóval: "csocsibb" legyen.

A jobb egérgombra bökve, a képernyő tetején megjelennek a







"pull-down" menük eddig rejtett pontjai, melyből pl. kiderül a program billentyűzet használata (is), aminek külön ismertetésére épp ezért most nem fog sor kerülni.

A játék indulásánál első a tájékozódás, amit a MAP-gombra bökve kezdhetünk. A képernyő bal közepén "kinyílik" a térkép-ablak, amelyen láthatóvá válik hajóegységünk- és az ellenség helyzete, létszáma, összetétele, és egy sor adat (lőtávolság, látótáv, a repülőgépek helyzete, contactok, érvényben lévő parancs, stb.), melyek megjelenítésének ki-be kapcsolása a FILTERS..-gomb hatására megjelenő ablakban lehetséges. A térkép léptéke természetesen változtatható, egészen kinagyítva, csata közben a hajók körüli csobbanások, találatok is láthatók. Innen is állítható a játék sebessége, bár ha éppen nem történik semmi, (miután jelezte) a gyorsítást a program is elvégzi automatikusan maga. A térkép keretében kijelzésre kerül a szélirány is. A *-gomb a hajónk automatikus középre állítását; a térkép görgetését ablakon belül, a mozgató nyilak végzik. A tájékozódás, helyzet felmérés után általában megszületik az elhatározás, ki, milyen módszerrel fogja ellenfelét rozsdatemetőbe küldeni. Következik a hajó mozgásirányának, sebességének beállítása, NAVigálása.

Az irányítás bonyolultságát már jeleztem, hogy igazam volt-e, döntse el ki-ki maga!

Bökjünk a NAV-gombra, minek következtében újabb ablakot nyitunk: a NAVIGATION nevezetűt. Az AUTO irányítást kapcsoljuk egyből MANUAL-ra, különben semmit sem fogunk tudni csinálni. Az is előfordulhat, hogy az átkapcsolást a gép nem engedi, mert előtte a BASE menüben is MANUAL-ra kell állnunk, vagy ha így sem megy, az adott hajót a köteléktől kell elkülöníteni (Detatch Ship), egyébként annak mozgását követi.

A sebesség állítása a SET SPEED..-gomb megnyomása után lehetséges: kinyílik a SET SPEED ablak és a CURRENT ill. MAXIMUM feliratú kijelzők közti mezőn beállítjuk a kívánt értéket. OK-ra ablak becsuk.

SET COURSE..-gomb nyomása után kormányzunk. A SET HEADING ablakban vagy az iránytű mutatóját pörgetjük a mouse segítségével, vagy a fokbeosztás számait állítjuk a kívánt (út)irányba. A CURRENT alatti szám a hajó pillanatnyi irányát mutatja.

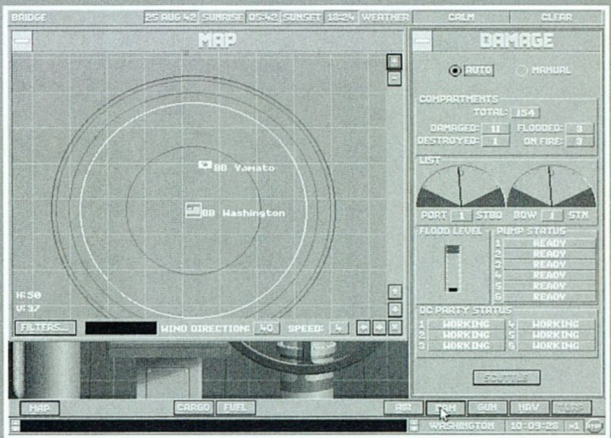
RUDDER a kormánylapát(ok) állását jelzi vissza, ill. itt meghatározható, hogy hajónk 180 fokos forduló esetén milyen irányban forduljon (PORT=balra, STBD=jobbra).

ORDERS a parancs adás helye. SET ORDERS..-gombra (nem fogjátok kitalálni!) nyílik a SET ORDERS ablak, ahol nyolc féle előregyártott parancsból válogathatunk.

SMOKE (álcázó füst) ki, vagy be.

TASKFORCE mezőkben a különítmény neve, küldetése, zászlóshajója, kiadott parancsa van megjelenítve.

A SHIPS-gomb hatására kinyíló ablakon (hány ablakot is láttunk eddig nyitva a képernyőn???) megjelenő hajóegységeink nevére bökve, azokkal további manipuláció végezhető. Itt is feltüntetésre került a választott küldetés, az érvényes parancs, és kötelék formáció, mely utóbbi beállítása, a SET FORMATION..-ablakon lehetséges.



Itt van mód a fegyvereket tüzelésre késztetni, vagy önmegtartóztatásra bírni (WEAPONS: FIRE v. HOLD), és itt történhet egyes hajók leválasztása a kötelékről (DETATCH SHIP...).

A CONTACTS-gombra bökve, a legfrissebb "report" olvasható ellenfelünk ténykedéséről.

CARGO- és FUEL-gombokat nyomva a hajó szállítmányáról, és üzemanyag ellátottságáról kapunk fontos adatokat.

A program egyik legérdekesebb részének ismertetése következik: a légierő bevetésének módja.

A programmal történő találkozás első napjaiban szinte mindenki azzal kezdi, (és ez alól én sem voltam kivétel), hogy valami eszelős indíttatásból fakadva, hatalmas tüzérségi párbajokat vív az ellenféllel, holott mint az a történelmi áttekintésből is kiderülhetett, valójában mindkét részről a légierő mérte a fő csapást, és az ágyúkkal való leszámolás, csak a legvégső esetre maradt. Feltételezem, a programozók is hasonló indíttatásból tették a lövegek találati pontosságát olyan gyatrává, amilyen, és az sem lehet véletlen, hogy pontos célzásra szálkereszt hiányában nekünk nincs is módunk!

Van még tehát egy gomb, amit eddig nem "piszkáltunk", az AIR OPS, de mielőtt a hozzá tartozó ablakot kinyitnánk, válasszuk - F6-tal - a szintén AIR OPS nevezetű teljesen új képernyőt.

Nyomjuk meg alul a MANUAL-gombot, majd a SUMMARY-t!

Micsoda meglepetés, ismét egy újabb ablakot nyitottunk, melyen bökjünk a READY-gombra! Nem fogja elhinni az olvasó! kinyílt előttünk a READY AIRCRAFT ablak.

Egy fekete mezőben (én, a cikk írásakor) 3 féle repülőgéptípust látok:

F4F4 Wildcat, SBD3 Dauntless, TBF Avenger. Ezekre rábökve jelölhetjük ki (a műszakiak számára), az adott típusból, hányat készítsenek fel bevetésre. Az IN HANGAR felirat mögött, a hordozó-hajó gyomrában található gépek, a CAPACITY után az összes rendelkezésünkre álló (hangár+bázis) gépek számát látjuk. A READY alatti mezőben tudjuk készenlétbe helyezni a kívánt gépeket. Ahogy itt növeljük a gépek számát, úgy csökken az IN HANGAR és a CAPACITY mennyisége.

A MISSION felirat alatt az adott típus feladatköre választható:

F4F4: Fighter (vadász), Transfer (szállító)

SBD3: DiveBombShip (zuhanóbombázó), DiveBombLand, Search (felderítő), Transfer

TBF: Transfer, TorpedoBomb (torpedó vető), Search

A RADIUS feliratról a hatótáv, az ORDNANCE-ról a különleges előírások olvashatók. OK-ra bökve kilépés.

Megkezdődik a gépek felkészítése, kiíródik a READY TIME és elindul a visszaszámlálás.

LAUNCH-ra bökve kinyílik a LAUNCH AIRCRAFT ablak. Ez nagyon hasonlít a READY AIRCRAFT ablakra, de innen már a fedélzeten (ON DECK) álló feltöltött, felfegyverzet gépek számára adunk felszállási parancsot. Felszállás után, ha még nem jelöltük ki, automatikusan megnyílik a SELECT TARGET (célpont választás) ablak. A kívánt célpontra bökve, a felszállt gépek azt fogják támadni. ("Evés közben jön meg az étvágy": ha a lövegeken és torpedó vető munkahelyeken kívül a bevetésen lévő repülőgép fedélzetén is helyet foglalhatnánk... bizony mondom nektek, elállna a lélegzetünk!!!)

UNREADY a készenléti állapotba hozott gépeket "liftezi vissza" a hangárba.

Visszatérve - F1 v. F2 - a hajóhídra, és az ott található AIR OPS-gombot nyomva, a következő ablakban az előbbi beállítások eredménye látható, ill. a Combat Air Patrol - vadász égi őrjárat %-os eloszlása - (SET CAP...) és a felderítő-gépek (SET SEARCH...) felderítési iránya állítható.

Ahol van, DAM-gombbal, egyéb helyekről pedig - F7-tel - hívható a DAMAGE (sérülések) ablak. Én úgy tapasztaltam, hogy itt jobb ha AUTO módban engedjük végzetünk beteljesülését, mert ha MANUALisan belenyúltam, többnyire gyorsabban elsüllyedtem, mint egyébként....

Amikor olyanokról olvasok, hogy az USA különböző fegyvernemeinek tisztjeit igen fejlett számítógépes oktatóeszközökön (szimulátorokon) képzik, akkor mindig valamilyen hasonló kvalitású programokat tudok csak elképzelni, mint ez. Azt hiszem dicséretnek - így a leírás végén - ennél nagyobb nem szükségeltetik.

SZJVC

ÉRTÉKELŐ

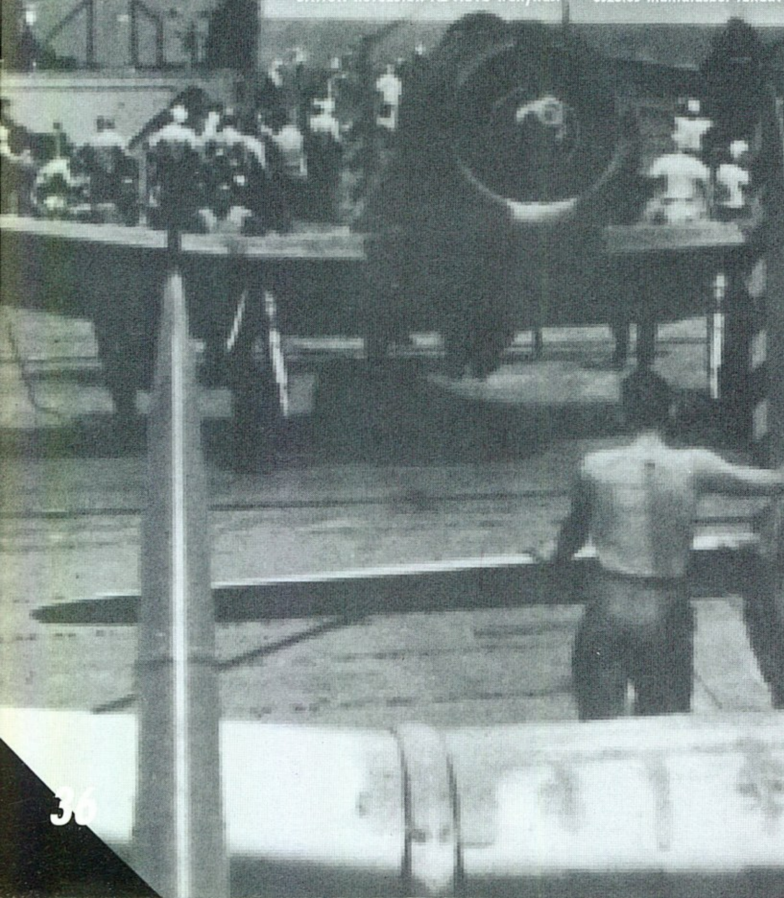
grafika	82%
hang / zene	78%
kezelhetőség	88%
kihívás	85%

ÖSSZHATÁS

85%

TESZTELVE: ***PC***

VERZIÓK: ***PC***







"Jesszusom! A csirkék leigázzák az univerzumot! Hogy miért? Hát, az egész akkor kezdődött, amikor egy télen a csirkék összes kávéültetvénye tönkrement. Márpedig kávé nélkül nem lehet videojátékokat programozni! Új játékok híján pedig a csirkék sztrájkolni kezdtek, nem aratták le a többi terményt sem, így nemsokára kiürültek a raktáraik. Ekkor felkerekedtek, hogy kifosszák a rendszer többi bolygóját. Először felszívták a soron következő bolygó légkörét, mire a lakosok megsültek. Ekkor hatalmas gépekkel fűszereket szórtak a kontinensekre, majd az ízletes lakosságot a bolygó sötét oldalára vitték fagyasztani, majd hazaszállították őket konyháikba. Újra visszaeresztették a légkört, majd néhány élőlényt is későbbi aratásra. Ugyanez történt Peanut Planet-en is, ahol azonban véletlenül otthagytak két csirkét is. Idővel a bolygó túristalátványosság lett, melyen azonban elszaporodtak a csirkék is, akik buták, mégis parancsolgatnak. Ezért kérlek Téged, Mr. Nutz, hogy segíts megszabadulni tőlük."

A játék két részből áll. Az egyikben egy térképen mászkálhatunk, ládákat nyithatunk ki egy-két hasznos dolog reményében és furcsa egyedekkel beszélhetünk. Lássuk, mivel találkozhatunk ilyenkor:

- ládák, melyekben a hasznos dolgokat, gyémántokat és bombákat találhatjuk, valamint a batyukat, melyekkel hitpontjaink maximális értéke eggyel nő.
- sziklák, melyeket a bombállal távolíthaunk el az útból (tűzgomb). A robbanáskor nem túl kellemes a szikla közelében tartózkodni.
- teleportok, melyekkel a szigeten mozoghatunk, illetve egy-kettővel a kontinensek között is, ám ezek csak a földrész felszabadítása után használhatók.

Most lássuk azokat a bizonyos hasznos tárgyakat:

- toll: hármat találhatunk, és az ügyességi részben használhatjuk őket. Az elsővel egyenesen repülhetünk egyet (nekifutás után tűz + fel), ha már kettő van akkor a magasságot és ezzel a sebességet is állíthatjuk (jobb-fel), míg hátom tollal teljesen mi irányítjuk a szárnyalást, még irányt is változtathatunk (tűz + menetiránnyal ellenkező irány). Sajnos a repüléshez minimum öt hitpoint kell, egyébként a képernyő alján egy áthúzott toll jelenik meg.
- búvárszerkó: értelemszerűen használható. Nélküle Mr. Nutz egy idő után elkékül a víz alatt (terepszínű lesz), majd fokozatosan elveszti hitpointjait, ha nem megyünk vele gyorsan a víz fölé egy gyors levegővételre.
- villám: a SPACE-szel aktiválható varázslat, mely által hősünk sérthetetlen lesz, sőt az ajtókat is betörheti. A szám a maradék varázslatokat jelzi.
- ököl: ugrás közben tűz+le hatására leverhetjük a kisebb és a közepes ellenfeleket.



A másik rész ügyességi pályákból áll, melyeket a térképen zászlók mögött és barlangokban találhatunk. Itt az irányítás egy az egyben a SONIC-ra hasonlít, nem nagy ördöngösség. A cél a csirkék kipusztítása. Ha nem sikerül mindenkit kiirtani, a túlélők a következő kontinensre menekülnek. A piros zászlóval vagy barlanggal jelzett pályákat mindenképp ki kell tisztítani, mert a főpálya díszes kapuja csak így nyílik ki. Itt a főellenséget legyőzve automatikusan a következő szigetre jutunk. A szigetek között egyébként csónakokkal is közlekedhetünk. Néhány szellemnél vehetünk jegyet a bónuszpályákra, ahol kincseket gyűjtögethetünk, hogy aztán hasznos tárgyakra és hitpontokra váltsuk őket. Azonban ha nem hagyjuk el a pályát az idő leteltéig a nyilakkal jelzett kijáratok valamelyikén, elvesznek az összegyűjtött értékeink és visszakerülünk a kiindulási helyre.







A Mr. Nutz egy kellemes játék, de értékéből levon az a tény, hogy az ügyességi rész olyan, mintha a Sonicból kihagyták volna a gyűrűket, kicserélték volna a főhőst és benyomtak volna még néhány csirkét ellenségnek.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	80%
kezelhetőség	83%
kihívás	75%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: Amiga
VERZIÓK: Amiga

Legacy of Sorasil

Akik olvasták az 1994/3-as számban a Legacy of Sorasil leírást, azok emlékezhetnek az ott tett igéretemre: nevezetesen hogy a játék kezeléséről a következő számban még bővebben fogok írni. Nos, elérkezett a következő szám lapzártája, s sajnos néhány nem várt esemény miatt (kitört rajtam a tavaszi fáradtság, frontátvonulás volt, rengeteg új anyag jött, és így tovább) ezt az igéretemet nem tudtam betartani. (És azt miért nem mondod el T.J., hogy írás helyett itt hédereztél az irodában? Martin) De ami késik nem múlik: végre-valahára sikerült a szőrösszívű Zolee-tól 2 oldalt kisírnom, hogy befejezzem a Legacy cikket. De nem is szaporítom tovább a szót, rögtön rá is térek a lényegre.

A FŐKÉPERNYŐ

Itt kezdhetjük el a játékot és minden egyes sikeresen teljesített küldetés után ide kerülünk. A képernyőn amúgy négy ikon közül válogathatunk:

- KAPU: itt vághatunk neki a következő küldetésnek. Egy térképen adhatjuk meg, hogy csapatunk hova akar utazni (a lehetséges célpontokat zölddel vannak jelölve), s eszerint kapjuk meg a következő küldetést. A játékban 9 egyre nehezebb küldetést kell végigcsinálnunk, ezek némelyike igazán embert próbáló feladat. 3 helyen boltokat (Trading Posts) találhatunk, itt igen hasznos cuccokat vehetünk.



- MÉRLEG: a csapattagok tulajdonságain és képességein változtathatunk itt. A játék kezdetén 5 pont áll rendelkezésünkre (a teljesített küldetések után kapunk újabbakat), amin a karakterek képességeit növelhetjük. A rendelkezésünkre álló pontokat a bal oldalt lévő gyertya jelzi, a tulajdonságok nagyságát pedig a piros csíkok, ezek balról jobbra: életerő, harci képességek, érzékszervek élessége, fizikai erő és mágiahasználat.
- LEMEZ: I/O menü, itt tudjuk a játékállást kimenteni vagy egy régebbit visszatölteni. Mentésre egy előre leformázott lemezt használjunk.
- KÉRDŐJEL: ezzel az opcióval határozhatjuk meg a csapat összetételét. Egyszerre csak négy karaktert irányíthatunk, a többi szereplő addig tétlenségre van kárhoztatva. Érdemes jól meggondolni, hogy kiket viszünk magunkkal, legyen legalább két durvább harcos karakter a partiban és egy jó mágus (akit lehetőleg mindig védjen legalább egyvalaki). Elvileg egyébként nem muszáj 4 karakterrel nyomulni, de szerintem ennyi minimum kell a túléléshez, sőt...



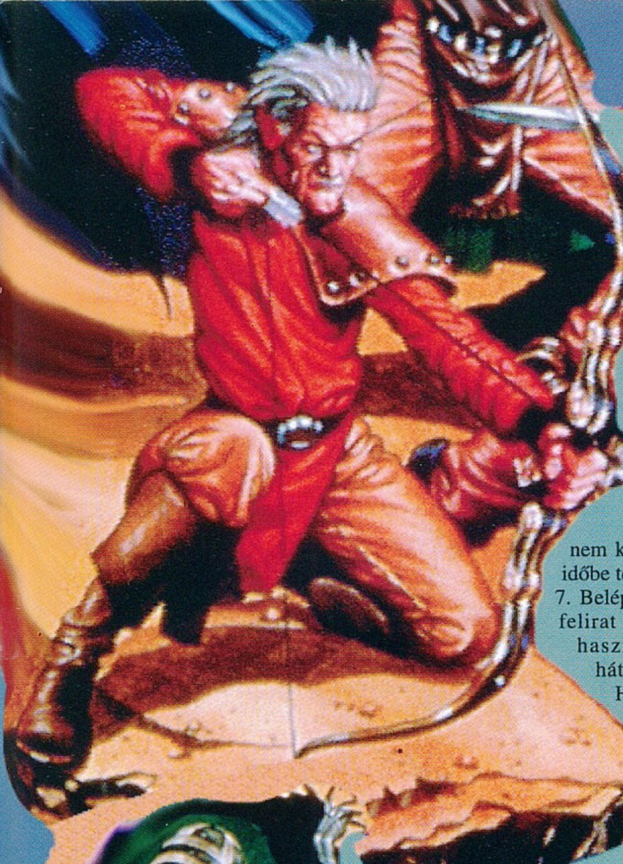
AZ IRÁNYÍTÁS

A játék a Hero Quest-hez hasonlóan körökre osztva zajlik. Minden karakter annyit léphet, amennyi a Mozgás tulajdonsága. Ezen kívül még sok egyéb dolgot is cselekedhet, de nem áll korlátlan idő a rendelkezésére (az eltelt időt a jobb alsó sarokban lévő órán kísérhetjük figyelemmel). A még meglevő mozgáspontjainkat a bal alsó sarokban láthatjuk, az iránytűvel mozoghatunk. A jobb felső sarokban láthatjuk az életerőt (piros csík) és a varázspontjainkat (kék csík), valamint a karakternél lévő aranyak számát. A középen lévő könyv lapjain láthatjuk a különböző cselekvéseket szimbolizáló ikonokat, ezek balról jobbra a következők:

1. Harc, rövid ideig tart és nem kerül mozgáspontba, valamint egy körben többször is kiadhatjuk ezt a parancsot.

2. Varázslat elmondása, először a tárgylistából ki kell választanunk a kívánt varázsige tekercsét, majd a képernyőn rá kell mutatnunk vele a célpontra. Sajna a varázslat nem mindig sikerül (ez főleg a karakter Mágiahasználat képességétől függ).







3. Kutatás kincs után, főleg jól őrzött szobákban és ládák környékén érdemes használni, de csínján bánjunk vele, ugyanis egy-egy helyiség feltúrása rengeteg időbe kerül.

4. Kutatás titkos ajtók és csapdák után, érdemes minél sűrűbben használni. Ez is jó sok időt vesz igénybe.





5. Térkép, itt nézhetjük meg a labirintus eddig felderített részét.

6. Ajtó kinyitása/bezárása, nem kerül Mozgás-pontba és elég kevés időbe telik.

7. Belépés a tárgylistába. Itt az Equipped felirat alatt láthatjuk a rajtunk lévő és használt, a Backpack alatt pedig a hátizsákunkba suvasztott tárgyakat. Ha egy tárgyat használni akarunk, egyszerűen pakoljuk át képernyő bal felére. A kört a könyv jobb oldali lapjának alján lévő szamárfülle clickelve tudjuk befejezni.



TIPPEK&TRÜKKÖK

- Mint azt már említettem, rendkívül sok múlik a csapat megfelelő összeállításán. Szerintem a legideálisabb egy Angor-Grimbeard-Oakheart-Ravenslock felállású parti, bár vannak még egyéb jó kombinációk is. Fontos, hogy legyen két harcos a csapatban (Angor, Grimbeard), egy csapdafelderítésben járatos egyén (Oakheart) és egy jó varázshasználó (Ravenslock).





- Nem árt minden termet alaposan átkutatni, mivel valóságos csapdaerdő leselkedik az óvatlan kalandozókra. Egyébként a felderített csapda is sebez a karaktereinken, úgyhogy a már bebarangolt termekben is mozogjunk óvatosan.

- Érdemes embereinket egy csapatban mozgatni, ugyanis nincs annál kellemetlenebb, mint amikor a varázsló “testőre” beadja a kulcsot és köpenyes barátunkat megrohanja 2-3 zombi vagy múmia.



- A boltokban nem érdemes eladni semmit, ugyanis a remek üzleti szellemmel megáldott kereskedő csak felháborítoan alacsony áron hajlandó vásárolni.

- A harcosoknak az életerejét és harci képességét, a kószának az érzékszerveit, a varázslóknak pedig a Mágiahasználat-képességét érdemes tuningolni.

- Nagyobb csatáknál érdemes behúzódni egy sarokba, így a csapatot kevesebb szörny tudja letámadni egyszerre.

- A csapdákat csak egy speciális szerszámmal tudjuk hatástalanítani (Tool kit), amit a kalandozásaink során kell majd beszereznünk (kivéve, ha Grimbeard benne van a csapatban, neki ugyanis már induláskor is megvan ez a hasznos kis kütyü). Ha megvan a szerszám, mozogjunk a hatástalanítani kívánt csapda mellé, clickeljünk a tárgylistában a Tool kit ikonra, lépjünk ki és mutassunk a csapdára.

- A varázslatok és egyes varázstárgyak hatékonyságát nagyban befolyásolja a karakter Mágiahasználat képessége, ebből következik, hogy a ritka és értékes tekercseket ne a barbárral olvastassuk fel...

- Minden sikeres küldetés után mentsünk egyet, ugyanis a játékot a legnagyobb jóindulattal sem lehet köny-nyűnek nevezni, már az első küldetést se lehet elsőre megcsinálni (legalábbis szerintem).

T.J.



ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	80%
kezelhetőség	82%
kihívás	90%

ÖSSZHATÁS

88%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA

A LEGÚJABB MAGYAR JÁTÉKPROGRAMOK C64-RE

EXKLUZÍV





Csodálkoztok, mi? Színes lapra került a C64-es programok debütáló oldala, az Exkluzív. Ezt az ünnepi gesztust azért tettük meg, mivel egyrészt ebben a számban igencsak háttérbe szorult az Öreg, és ezt a tényt ezzel a jótéteménnyel kívántuk valamelyest enyhíteni, másrészt a befejező stádiumához közeledik az utóbbi idők egyik legnagyszerűbb 8-bites verekedős akciójátéka, a ?????. Na igen, az még mindig kérdéses, hogy hogy nevezzük el legifjabb porontyunkat, bár már több mint száz pályamű érkezett. Ezek feldolgozása és kiértékelése még tart, de egyelőre nem árulhatok el többet.



Arról viszont szívesen beszámolok nektek, hogy a minap volt szerencsém látni a főszereplő támadási és védekezési mozdulatait és tutira mondom, ilyet még nem pipáltam. A kódmester eddig 8 féle támadási és 4 féle védekezési pozíciót készített el, többek között egy íves körrugást, egy repülő fejrugást, egy gáncsolási mozdulatsort, illetve a védekezések közül egy hátraperdülést, egy alkarblokkolást - hogy csak a legérdekesebbeket említsem.

Azt hiszem egy valamirevaló bunyós játék (már az elődökre való tekintettel sem) képzelhető el speciális támadások nélkül. Így van jelen esetben is. Minden egyes szereplőhöz dukál egy-egy extra támadási manőver is, amelyek közül egyelőre csak a tűzlabda készült el. Hősünknek nagy összpontosításra (azaz 1 másodpercnyi mozdulatlanságra) és egy speciális támadóállás felvételére van szüksége ennek kilövéséhez - amelynek hatása három-négy sima rugás vagy ütés erejével ér fel.



A mellékelt képek már a végleges háttereket illusztrálják, szám szerint hatot. Az előző számban már említettem ezek sorrendjét, s ez most egy taggal bővült, melynek helye még nem pontosan eldöntött. Tehát (valószínűleg) sorrendben a küzdelem a tengerparton indul, majd folytatódik a templomot körülvevő hegyek lábánál, aztán a templom sejtelmes előterében, melyet a bejárathoz vezető híd követ, végül a trón előterében, majd trón közvetlen közelében kell csépelnünk az ellenfeleket.

Egyelőre ennyi infót sikerült kipréselnem a nem túlságosan közlékeny grafikusból és programozóból. Meg kell érteni az ő álláspontjukat is, hiszen nem akarnak senkit sem túlzott reményekkel kecsegtetni. A következő számban már minden bizonnyal a hanghatásokról is szót tudok ejteni és bővebben tudlak benneteket informálni az összes spéci mozgásról is.

Természetesen még néhány napig várjuk ötleteiteket is a program címét illetően is...







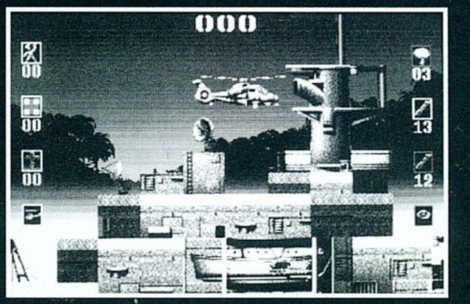
Azok, akiknek már a kezdetektől volt C64-esük, talán emlékeznek még a Choplifter című játékra, mely első volt a maga nemében, igaz, a korhoz igazodó kezdetleges grafikával. Nos, ha ugyanezek az egyedek időben átálltak Amigára, akkor most ismét átélhetik a helikopteres túszkiszabadítás izgalmait, persze jelentősen fejlettebb formában.

Mint azt valószínűleg már kitaláltátok, a játékban hadifoglyokat kell kiszabadítanunk a dzsungel sűrűjében. Ezt persze a fogvatartók nem nézik jó szemmel, ezért az akció előrehaladtával egyre keményebb "hardware-t" vonultatnak fel ellenünk. Eleinte csak a



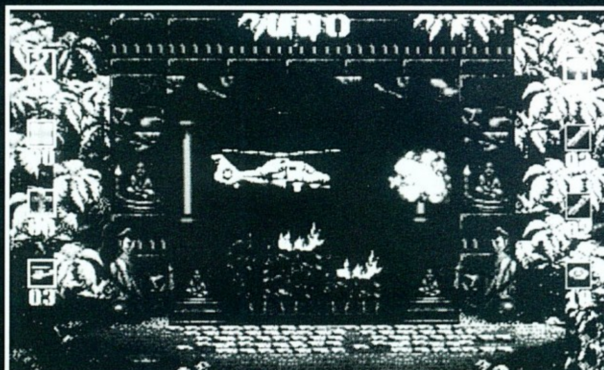
házakból kirohanó, ránk rakétákat és embereinkre rövid sorozatokat leadó katonák, az általuk hívott helikopter, valamint egy elég bosszantó légvédelmi ágyú zargat minket. Ez a helikopter csak akkor veszélyes ránk, ha leszállunk, a levegőben nem ellenfél. Mivel csak a házakból kirohanó katonák hívják őt ide, ha elég gyorsan likvidáljuk a bakákat, lehet, hogy nem is találkozunk vele. Az ágyú már trükkösebb, hiszen nagyon nagy távolságra hord, a pálya túlsó feléről is le tud minket szedni. Ezért ha egy lövedéket látunk becsapódni, azonnal keressük meg az ágyút - lehetőleg állandóan változtassuk a magasságunkat, mert elég lassan tud csak minket követni. Néha azonban ez is kevésnek bizonyul, ezért gyakran agyaggalamblövészetté válik az összecsapás, amikor csak a szerencsénkben bízhatunk.

Ez azonban még mind semmi, mert a későbbi pályákon még kellemetlenebb ellenfelek bukkannak elő. Egyikük a dzsip, amely nagy tűzgyorsaságú-, és erejű gépágyújával fürgén követ minket. Nagyobb testvére a tank, melynek akár egy lövése is elég lehet egy látványos lezuhanáshoz. Ezeket azonnal szedjük



le, lehetőleg rakétával. Nehogy lelassítsunk egy tank mellett a gépágyúnkkal szórakozni, mert mire egyet lőhetnénk bele, már ropogósra sültünk a helikopterünk roncsai között. Hasonlóan kemény ellenfelek az őrtornyok, melyeket egy-két gépágyútalálattal leszedhetünk, viszont legalább olyan erővel is válaszolnak, valamint a hozzánk hasonló helikopterek melyek már komoly légi ellenfelek, tehán ne sajnáljunk tőlük egy-egy rakétát.

Mint az már az eddigiekből kiderült, mi sem vagyunk teljesen esélytelenek, hiszen elég jelentős arzenál áll rendelkezésünkre. Alapállapotban a gépágyúnk van aktiválva, melyhez végtelen számú lőszer dukál. Ez a fegyver nagyszerűen alkalmas kisebb célpontok (gyalogosok, őrtornyok) leküzdésére.



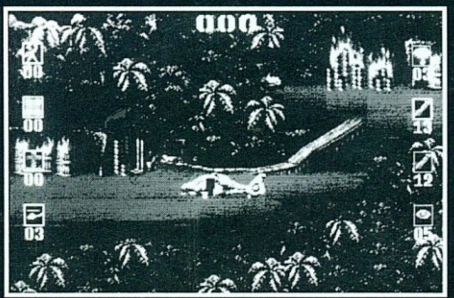
A többi fegyvert az "F" gombokkal választhatjuk ki, és a tűzgomb kétszeri, gyors megnyomásával lőhetjük ki. Ezek sorban a következők:

F1-lángszóró jellegű fegyver, házak ellen ajánlott, mivel sokáig tart pontosan becélozni, amire egy lövöldöző célont esetében nem lesz időnk.

F2-önirányító rakéta, mely akármilyen mozgó célpont ellen hatásos, legyen az akár légi (helikopter), akár földi (tank, dzsip).

F3-nemirányított rakéta. Legjobban a nagy légvédelmi ágyú ellen használható.

F4-akna. Akkor robban, ha egy jármű áthalad rajta. Ezeket a fegyverkészleteket a néha, ejtőernyővel



ledobott csomagokból tölthetjük fel.

Végül néhány szó a foglyokról. Minden pályán meghatározott számút kell kiszabadítani, ám ha az összeset sikerül, plusz életet kapunk. A foglyokat a kunyhókban őrzik, tehát kiszabadításuk a házikók szétlövésével történhet. Vigyázat, a katonákat is így csalhatjuk elő! Ha katonák özönlik el a képernyőt, szálljunk minimális magasságban a felszín fölött, és próbáljuk leszedni őket, mielőtt a túszok házát lőnénk szét -egyrészt mert véletlenül mi is lelőhetjük őket, másrészt a katonák is (nem véletlenül). A túszokat csak akkor mentjük meg, ha eljuttatjuk a bázisra. Ha egy túsz megsebesül (elfekszik a földön), akkor a vöröskeresztes sátor mellett leszállva felvehetánk két orvost, akik a sérült mellé leszálltunkkor hordágyon a gépbe hozzák azt.

A képernyőn egyébként a következő információkat olvashatjuk: legfelül a megmentett foglyok száma, bal oldalon a gépben levő, a még a harctéren levő sebesültek, valamint a halottak száma, valamint életeink mennyisége. A jobb oldalon pedig megtudhatjuk, hogy hány tűzbombánk, irányított és nemirányított rakétánk illetve aknának van.

ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang/zene	72%
kezelhetőség	75%
kihívás	70%

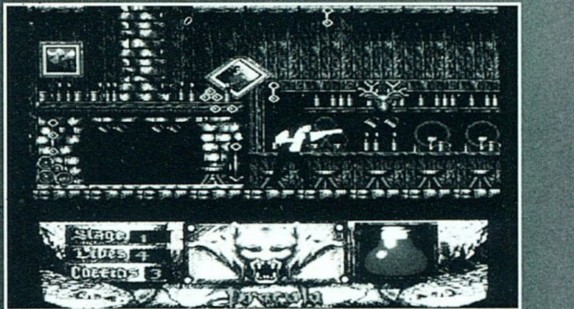
ÖSSZHATÁS
73%

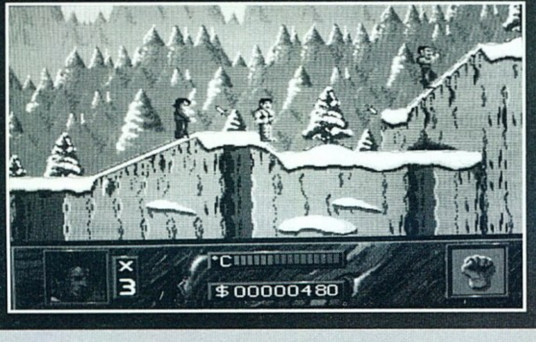
TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA

Ancy

AMIGA

A Psygnosis, amióta a Sony támogatását élvezi, egy kissé elvetette a súlykot. Egyre másra adja ki a szemetebbnél szemetebb anyagokat - mint nagyhírű filmek átiratait. Az már más tészta, hogy a játékok alapjául szolgáló mozik is felejthetőek voltak. Nézzük talán az első szörnyszülöttet: **Bram Stroker's Dracula**. Az igazat megvallva nem sok hasonlóságot véltem felfedezni a film és a játék között, összekötő kapocsként csak a helyszínek hangulata és a cím azonossága említhető. A főszereplő feladata, hogy a kísérteties termekben és szobákban leüsse, szétrúgja, agyonverje a vérszomjas denevéreket, mászkáló kezeket (á la Addams Family) és a sátán egyéb szolgálóit. A termeket ajtók és lépcsők kötik össze, amelyek a felsőbb szinteken gyakorta átláthatatlan összevisszaságban keresztezik egymást. Minden pálya végén egy főellenséggel akadunk össze, amely sajnos nagyon zsenge ellenfél - alig késztet nagyobb erőkifejtésre, mint egy mezei patkány. Vegyünk fel minden tárgyat a földről (kereszt, energiapótló ital, stb) és zúzzuk porrá a koporsókat, amelyek vámpírokat rejtenek. Ennyi - semmi több.





Mint azt az imént említettem, a Psygnosis még egy filmkonverzióval kirukkolt nemrégiben, amely egy másik, kétes sikerű film alapján készült. A címe **Cliffhanger**, melyben Silvester Stallone ismét hozza formáját és 'felejthetetlent alakít'. A játékban hűen tükrözik Stallone színészi képességeit, mivel olyan apróra alkották meg, hogy alig látható a képernyőn. A program készítői nem bízták a véletlenre a dolgot, majd húsz pályára osztották fel a fordulatokban rendkívül gazdag sztorit. Magyarul: vízszintesen illetve a későbbi szinteken függőlegesen scrollozó pályákon kell állatokkal, emberekkel és a hideggel felvenni a harcot. A testhőmérsékletünk folyamatosan csökken, ahányszor valakivel ütközünk, valami ránk esik, vagy egyszerűen csak álldogálunk a hidegben - magyarul fussunk, ahogy a tüdőnk bírja és adjunk mindenkinek, akivel találkozunk. Adott számú dinamit és kés dobálható az ellenfelek felé, avagy puszta öklünket illetve pisztolyunkat használhatjuk ellenük. A pályák hosszúsága sajnos (szerencsére?) csak centikben mérhető, olyan kurták, a játék élvezeti foka pedig a nulla körül konvergál.

PC

Nem tudom, hogy kinek mennyit mond a név: Mike Singleton, de a hozzáértők rögtön felkapják a fejüket az ismerős név hallatán. Olyan címek fémjelzik munkásságát, mint a Sinclair-en befutott Lords of Midnight, majd a MidWinter és Flames of Freedom. Most a MicroProse színeiben indult és **Starlord** néven egy korrekt, de nem különösebben nagystílű alkotást hozott össze. A stratégiai játékok piacán igazán nehéz manapság nagyot alkotni, hiszen vetélytársak akadnak rendesen, ezért ajánlott valami plusszal előrukkolni. Jelen esetben ez kimerül a szép átvezetőképekben és a dög nehéz előrejutásban. A 3 különböző korban játszódó, de valójában egyazon cél érdekében indított küldetés során a hierarchi-kus, családi kapcsolatokra épülő társadalom uralkodójává kell válnunk és családunk 5 tagját a piramis legteteje (ez vagyunk mi) alatti posztokra (királyok) kell emelnünk. Eszközeink lehetnek békések (gazdasági nyomás, politikai hatalom átvétele), de véresebb eszközökkel is operálhatunk (háború, leigázás). A játékban nagy hibája, hogy túl sok mindenre kell ügyelnünk és túl hatalmas a meghódítandó galaxis - emiatt a végigjátszás esélye csekély.

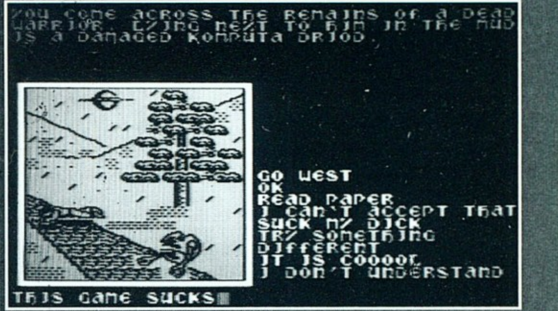


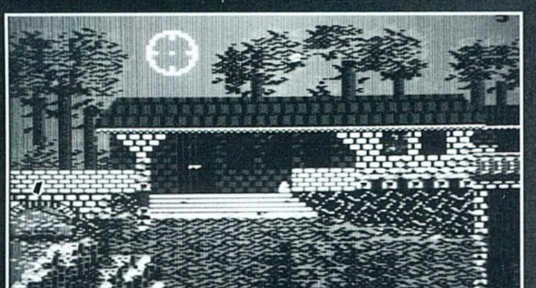


Az elmúlt év egyik legnagyobb Amigás sikere a **Cannon Fodder** volt, amely nem kerülhette el a sorsát: megszületett a PC-s változata is. Már az alkotógárda neve is garancia a sikerre, hiszen a Sensible Software olyan hírességeknek adott életet, mint a Sensible Soccer, a Kick Off 2, vagy a régebbiek közül a Wizball vagy a Wizkid. A Virgin gondozásában megjelent konverzió tökéletesre sikerült, a játék minden alkotóeleme "ott van a szeren". A cél itt is ugyanaz: arcvonalbeli parancsnokként egy kis csapatot irányítva kell 23 komplett missziót teljesítenünk, melyek több-kevesebb részfeladatra oszlanak olyan parancsokkal, mint "pusztítsd el az ellenséges épületeket" vagy "mentsd meg a foglyokat", stb, avagy ezek párosítása is előfordul. Grafikailag és hangulati hatását tekintve egy teljesen új megvalósítással találkozhatunk a játékban - az "apró gyönyörködtet" és "a háború még soha nem volt ilyen humoros" alapelvekre épülő játékmenettel. Taktikai, ügyességi és röhögőgörcsöt okozó részek ötvöződnek a játékban, amelyben a lemmingekre hasonlító bakák fürge masírozása, vérfagyasztó kinézete és cincogásra hasonlító halálhörgései biztosítják a teljes sikert.

C-64

Mit mondjak, ebben a hónapban igen silány volt a C64-es termés. Ha ez marad huzamosabb ideig a helyzet, igen gyorsan befellegzik az Öregnek - ugyanis maguk a tulajdonosok fognak elpártolni mellőle. Nehéz helyzetben is vagyok, mivel legalább ezer karaktert kellene írnom a **Souls Of Darkon** című anyagról. A játék, mint a mellékelt ábra is mutatja a szöveges/képes kalandjátékok körébe tartozik. A produktumban a jövő és a múlt kellékei és szereplői keverednek, mert a futurisztikus robotok és droidok mellett múltszázadi kocsmárosok és lovagok is felbukkannak a kalandozásunk során. A kezelés a már megszokott begépeléses utasításokra épül, de sajnos kissé gyenge a szófelismerő képessége. Ha nem a megfelelő sorrendben gépeljük be az igét és a főnevet, akkor hibaüzenettel válaszol. A képek karakteres felépítésűek és nem túl aprólékosak, ezáltal gyakorta csak többszöri ránézésre lehet megállapítani, hogy mit is ábrázolnak. Ilyenkor csak a "look" utasítás segít, amire viszont bőséges információhalmazt kapunk a körülöttünk lévő dolgokról. Térképezés sem árt, eddig közel 40 helyszínen voltam és még korántsem értem a játék végére.

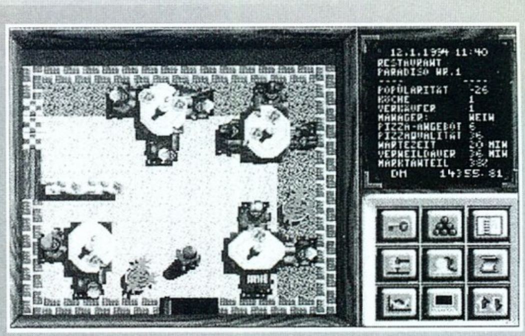


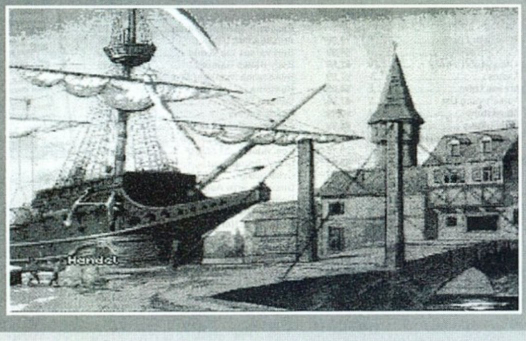


A második "szörnyűség" egy lengyel kiadó büszkesége, címe **Mercenary 2**. Én ugyan nem hallottam az első részéről, ez azonban semmit nem von le az értékéből. Már így is eléggé mélyen van enélkül is. A játékban egy bérgyilkost, avagy egy "őrzővédőkáéfté" oszlopos tagját alakítjuk, aki pénzért behatol különböző különleges erőkkel védett épületekbe. A pénzét egyrészt a megbízásai teljesítése után járó zsíros összegekből szerzi, másrészt a kaszinók közkedvelt látogatója. Gyakorlásképpen pedig galamblövészetre jár. Magyarul ez azt jelenti, hogy a játékba háromféle szórakozási lehetőség is be van építve: kétfajta lövészet, az egyik élesben megy és véresen komoly, a másik csak a találati arányunk javítására szolgáló gyakorlólövészet, illetve egy komplett rulett is megtalálható az arzenálban. Amit ott nyerünk, azt a fegyvertárunk feltöltésére és felújítására használhatjuk (pisztoly, kézigránát, golyószóró és aknavető a rendelkezésre álló készlet). A játék grafikája - mint azt a mellékelt fotó is bizonyítja - hagy kívetnivalót maga után, úgy 8-10 évet késett az anyag.

ÉRKEZÉSI OLDAL

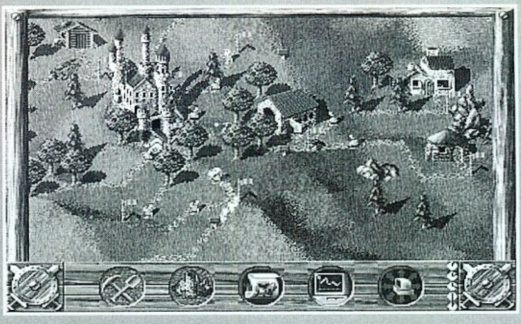
A gazdasági szimulációk egy igen érdekes válfaját választotta új programjának alapötletéül a német Software 2000 nevű cég. A pizza-ipar világszerte fellendülőben van - ennek nyomait mi is érzékelhetjük, hiszen gombamódra szaporodnak a pizzát házhoz szállító cégek és a pizzériák. Ez adta az alapötletet a **Pizza Connection** című stratégiai játékhoz, amelynek végcélja az egész európai kontinenst behálózó tésztabirodalom felépítése. Persze ehhez legelőször a saját kis éttermünk forgalmát kell a végletekig felpörgetni. Különböző specialitásokkal, a kiszolgálás minőségével, óriási választék nyújtásával és egyéb vevőcsalogató ötletekkel tudjuk felfuttatni vállalkozásunkat, amelynek nemcsak vevőkörét, hanem kiszolgáló személyzetét és a beszerzési forrásait is alaposan meg kell szerveznünk, ha birodalmi terveink vannak. A fellendüléshez a konkurrencia alapos megdolgozása, a befolyásos személyiségek lefizetése, a beszállítókkal való állandó alkudozás és az üzleti élet egyéb eszközei szükségeltetnek, tehát nem mondhatni, hogy egyszerű lesz a feladatunk. A szép grafika, hosszú játékmenet és egyszerű kezelés igazi sztárrá emeli a programot.





Hogy stílszerű legyek, most ismét egy Software 2000 játéknak kell következnie. Ám legyen! 502 évet kellett várni, hogy Amerika felfedezését ők is feldolgozzák - de megérte. **Christoph Kolumbus** címmel kiadták saját feldolgozásukat a világra szóló "eseményről", amely méltó mementót állít a felfedezőnek. Stílusát tekintve ez is a stratégiai-gazdasági-kereskedelmi játékok kategóriájába tartozik, annak is a legjavából. Ízlésesen tálalták az emberiség történetének egyik legnagyobb eseményét, a korabeli festmények stílusában megrajzolt átvezetőképek és kiegészítő grafikák díszítik a játékot. Feladatunk a nagy utazás megszervezése (hajónk felszerelése, esetleg új vásárlása, legénység szerzése, élelemről és ellátmányról való gondoskodás, mecénások szerzése, stb), majd kihajózva a kikötőből a tengeri ismereteinkre is szükség lesz (tájékozódás, élelem beosztása, stb). A felfedezetlen területeken gyakorta harcokra kerülhet sor, hogy az őslakosságot a hatalmunk alá vonjuk és a területet gyarmatosítani tudjuk. Ezután megindulhat a kereskedelem a meghódított területek és az anyaország között, melynek megszervezése szintén a mi feladatunk lesz.

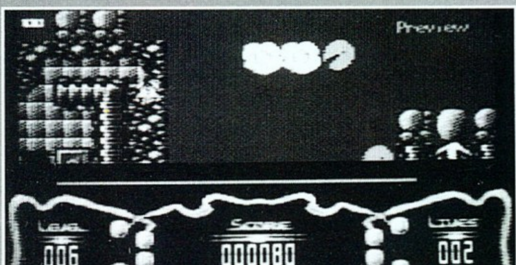
Ehavi összeállításunk utolsó két tagja ugyanazon softwarecég terméke, a Blue Byte német programozóitól származik, akik a stratégiai játékok koronázatlan uralkodói. Az elsőről, a **The Settlers**-ről már olvashattatok az újság hasábjain, de eddig csak Amiga verzióban létezett. A napokban jelent meg a PC-s változat és meg kell hogy valljam, nekem csalódást okozott. Pozitív csalódást! Az építkezős stratégiai játékok királyát tisztelhetjük az alkotásban, amely PC-n SVGA grafikával, 256 színben pompázik, hanghatásaiban és animációjában olyat nyújt, amilyet eddig egyetlen játékban sem tapasztalhattunk. Favágók, ácsok, fuvarosok, pékek és a mindennapi élet valamennyi szereplője szorgalmasan és teljes egyetértésben szorgoskodik a képernyőn. Egyszerű, egérrel adható utasításokkal irányíthatjuk az akár többszáz emberke munkáját, "egy szebb jövő felvirágoztatása érdekében". A játék óriási előnye, hogy minden betöltésnél új helyzetek adódhatnak, tehát soha nem lehet megunni, mindig van valami hirtelen megoldandó feladat, ami összekócolja az addig oly nagy gonddal felépített rendet.

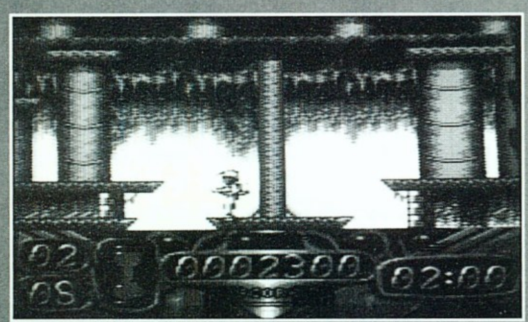




A másik őrült nagy robbantásuk egyelőre csak CD-n jött ki, de a napokban jelenik meg lemezen is a **Battle Isle II.** A "stratégiai", "háborús" és "hatszögletű hálózat" szavak sokak számára egyet jelentenek a BI első részével, amely a "hatszögletű hálózaton játszódó háborús stratégiai játék" fogalmát vezette be a játékok történelmébe. Bár mind a két epizód a képzelt jövőben játszódik, a második részben a gyalogságot robotok váltották fel és a harci járművek is magasan a mai technikai színvonal fölött állnak. Az eredeti változatban egy cél volt elénk kitűzve: az ellenséges főhadiszállás elfoglalása, a második rész azonban sokkal többrétűbb feladatsort állít elénk. A területszerzéstől kezdve, az ellenség adott egységeinek elpusztításán át, az egy kijelölt település elfoglalása és megtartásáig változnak a küldetések. Ezzel az újítással jócskán megnagyobbodik a játék élvezeti foka, ugyanis minden egyes misszióhoz különböző taktika szükségeltetik. A használható egységek száma is felduzzadt 50-re, amelyet már tényleg nevezhetünk választéknak. Az eszközöket bemutató és a missziók közötti átvezető képsorok külön ízt adnak a játéknak.

Igazán sajnálom, hogy a fotó ilyen silányra sikeredett, mert a **Arc Doors** nevű játék sokkal több, mint amennyi most látszik belőle. Gondolom sokak emlékeznek még az árkádok első nagy sztárjára, a Froggerre, amiben egy békácskával kellett autók és krokodilok között ugrabugrálnunk. Ennek a játéknak eddig százharminckilenc változata jelent meg (kábé), de a mostani mindegyik előnyeit egyesíti. A békucival most már nemcsak lentről felfelé scrollozó pályán ugrálhatunk, hanem egy igen bonyolult és végeláthatatlan tavirózsarendszert kell végigmászkálnunk. A levelek el-eltűnnek a víz színéről, ráadásul elég rendszertelenül és más és más sebességgel teszik mindezt. Hogy még egy kicsit megizzadjunk, ellenfeleink is adódnak, méghozzá izgő-mozgó amorf alakzatok személyében. Egyikük másikuk csak sebez, de vannak olyanok is, amelyek azonnali halált okoznak. Ezek ellen vagy fürge elugrálással, vagy a korlátlanul rendelkezésünkre álló lövéseinkkel védekezhetünk. A leveleken elvétve találhatunk bónuszokat rejtő bigyókat is, amelyek vagy pontszámot, vagy életet, vagy egyéb extrát érnek.





Az igényes grafikai megoldásairól és szépen megtervezett játékairól híres X-Ample Architectures ismét piacra dobott egy Hawkeye-klónt, amit most a változatosság kedvéért **Genloc**-nak neveztek el. Nem tehetek róla, de nekem minden mostani játékról egy-egy régi elődjük jut eszembe és hozzájuk kell hasonlítom őket. A mászkálós akciójátékok stílusában az egyik legnagyobb falat a már említett Hawkeye volt, amelyből gyakorta merítenek a mai programozók is. Jelen esetben is ez a helyzet. A korrektül animált fickónkat számtalan repdeső és ugráló szörnyecske, madár és ősállat támadja meg, amelyek mind kinézetükben, mind mozgásukban az elődre ütöttek. A pályák kiterjedése nem csúcsokat döntögető, egy perc alatt végig lehet futni az egyik végéből a másikig - még akkor is, ha közben aprítjuk az ellenfeleket. Leginkább a rejtett csapdák és a jól látható, de marha széles szakadékok nehezítik meg a feladatunkat, az ellenfelek mozgása annyira pitiáner, hogy gyorsan kitanulható a védekezés ellenük. A három szint eléggé kevésnek tűnik, és még ráadásul nem is túl változatosak. Egy kicsit többet vártam volna egy ilyen nagyhírű csoporttól...



Fantazmagória

Örömmel tapasztalom, hogy a szerepjáték-rajongókat eddig tétlenségre kárhoztató tavaszi fáradtság múlóban lehet, ugyanis ebben a hónapban soha nem látott mennyiségű levelet kaptam. Ezekből válogattam ki néhány közérdekű kérdést, amelyek bizonyára sok szerepjáték iránt érdeklődő olvasónk fejében megfordult már:

"Hány éves kortól lehet elmenni egy klubba?". Hát, nem is tudom, hogy erre a kérdésre mit válaszoljak. Láttam már kb. 10 éves gyereket épp oly bőszen játszani, mint mondjuk már a negyedik x-en is jócskán túllevő komoly üzletembert. Azt hiszem, a szerepjátékok nincsenek korhoz kötve, bár 8-10 évesen mondjuk elég nehéz lehet vaskos angol nyelvű könyveket végigolvasni...

"Megjelent-e már a Players handbook magyar nyelven, és ha igen akkor mennyibe kerül?". Sajnos a Players handbookot még nem fordították le magyarra és valószínűleg nem is fogják az irreálisan magas szerzői jogdíj miatt. Az angol nyelvű PHB-t viszont mindenki megvásárolhatja a Silverland szerepjáték szakboltban (hirdetés a túloldalon).

Nagyon sokan érdeklődtek még különböző AD&D klubok után, ezekről a Bíborhold című újságban szoktak infokat közölni.

"A szerepjáték és az RPG egy és ugyanaz?" Igen, az RPG a szerepjáték angol nyelvű rövidítése (Role Playing Game).

"Mi kell ahhoz, hogy elkezdhessünk AD&D-t játszani?". Erre a problémára az előző számban már kitértem, az AMIRE FELTÉTLENÜL SZÜKSÉGÜNK VAN... címszó alatt olvashattok az alapkönyvekről. Egyébként a kezdő játékosoknak elég a PHB (Players Handbook) valamint a DMG (Dungeon Masters Guide) megvásárlása.

"Mennyibe kerülnek ezek a könyvek?". A DMG, a PHB és a Tome of Magic egyenként kb. 2000 forintba kerül. Ehhez persze hozzá kell tenni, hogy ezt nem egy embernek kell mind beszerezni, ha összeáll egy nagyobb parti, akár össze is dobhatjátok a pénzt és a könyveket majd közösen használjátok.

"Minek a rövidítése az AD&D?". Az Advenced Dungeons & Dragons rövidítése az AD&D, ez magyarra lefordítva valami ilyesmit jelent: Továbbfejlesztett Labirintusok és Sárkányok játék.

Nos, ezzel a kis összeállítással remélem sikerült a kezdőknek egy kis segítséget nyújtanom, most pedig jöjjön egy rövid összeállítás a TSR Hobbits érdekesebb újdonságairól. Szerintem egészen biztos, hogy a legnépszerűbb AD&D világ a Forgotten Realms. Alighanem a TSR is hasonlóan vélekedik, ugyanis a minap adtak ki ehhez a világhoz egy igen érdekes kiegészítő füzetet, a CORMYR-t. A kiadvány King Azoun erős és stabil birodalmával foglalkozik hihetetlen részletességgel. Számtalan érdekes dolgot tudhatunk meg Cormyr földrajzi, gazdasági és politikai szerkezetéről. Olvashatunk még az igazságszolgáltatásról, a fontosabb nemesi családokról, a rettegett cormyri hadseregről és a harci varázslókról. Mindent összevetve nem rossz stuff ez a Cormyr, bár elég kevés kalandlehetőségről írtak a kiadványban és a Lawful Good orientált környezetnek közönhetően a Zhentarim-szimpatizáns partiknak nem sok babér terem errefelelé.

És most Cormyr napfényes és derűs tájai után sokkal komorabb és ködösebb helyre visz az utunk. Igen, a "ködös" szóból bizonyára sokan rájöttetek, hogy valami Ravenloft kiegészítő következik. Egészen pontosan egy modulról van szó, ami a DARK OF THE MOON nevet viseli.

"Az örök tél fagyos birodalmában a természetfölötti erővel rendelkező vadászok farkasalakban cserkészik be áldozataikat. Halálos csendben lopakodnak a havas erdő kopár fái között. Ezek a hatalmas alakváltó szörnyek szabadon járják Vorostokov földjét és kedvükre gyilkolják a védtelen embereket Ennek a vad falkának a vezére egy óriási fekete farkas. Vajon ez a fekete farkas is Gregor Zolnik, Vorostokov nagyhatalmú urának szolgája? Annak a Gregornak, aki a hatalmának növeléséért kész bárkit és bármit föláldozni? Vajon elég erősek és okosak-e a játékosok ahhoz, hogy túléljék a harcot ezek ellen a roppant veszélyes és halálos szörnyek ellen? A fekete farkas már vár rátok a dermesztő hidegben..."

Nagyjából ezzel a bevezetővel indul a modul, ami nyugodtan versenyezhetne a "minden idők legdurvább meséje" címért. Persze a Ravenloft modulok eddig sem a könnyed játékmenetről és a történet fonalát átszövő humanizmusról voltak híresek, de azért a Dark of the Moon tényleg keményre sikerült. Persze ez ne riasszon el senkit, a modul ugyanis NAGYON JÓ, igazi Ravenloft-hangulatot áraszt. A történet legelején a parti egy rövid (de igen érdekes) közjáték után Vorostokov hideg és jeges földjén találja magát, ahol eleinte nem is a szörnyek támadásai, hanem a zord időjárás jelenti a legfőbb veszélyt.

Nemsokára aztán felpörögnek az események, a csapatnak farkasok és egyéb kellemetlen kreatúrák támadásai közepette kell a legközelebbi városig elvergődniük, ahol aztán a jól megérdemelt pihenés helyett valami egészen más vár rájuk... S miközben a karakterek éhesen és csontig átfagyva botorkálnak a jeges tajgán, egyre inkább rá fognak majd döbbeni, hogy micsoda félelmetes erők mesterkedései húzódnak meg a háttérben. A mesét amúgy 4-6 darab 5-9-ik szintű karakterre írták elméletileg, de szerintem legalább 5 hetedik szintű PC kell a modul sikeres végigjátszásához. A csapatban legyen legalább egy pap rengeteg gyógyító varázslattal felszerelve, egy tapasztalt varázsló és lehetőleg a harcosok mindegyikénél legyen valamilyen varázs vagy ezüstfegyver. Ezen kívül javaslom, hogy a mesélő osszon ki legalább két Raise dead scrollt a papnak, hacsak nem akarja, hogy a játékosok lépten-nyomon új karakterek kidobásával bíbelődjenek. Külön érdekessége a modulnak, hogy részletesen olvashatunk benne a hideg okozta sebekről, találkozhatunk két új szörnnyel is, valamint egy kézzel írt (rajzolt) térképvázlat is színesíti a játékot. És persze megtalálhatjuk a füzetben Vorostokov tartomány részletes leírását és történetét, valamint Gregor Zolnik véres életéről is megtudhatunk mindent. Szóval aki egy kis borzongásra, izgalomra vágyik, annak ideális a Dark of the Moon (Én például megfelelően a fejem alá forgatva kitűnő párnát hoztam ki belőle. Martin).

Hát ez lett volna az e havi fantazmagória, remélem a kezdő és haladó szerepjátékosoknak egyaránt tudtam egy kicsit segíteni. Találkozunk a jövő hónapban, addig is minden AD&D rajongónak tapasztalati pontokban és varázstárgyakban gazdag meséket kívánok. A cikkben szereplő kiadványokat a Silverland szerepjáték szaküzletében vásárolhatjátok meg.

T.J.



Ha egy kalandjáték megszállottnak megemlíteném a Virgin nevét, szinte biztos, hogy a Kyrandia sorozat valamelyik tagja jut eszébe - nem véletlenül. Kétségtelen, hogy a Virginnek eddig átütő sikert a Kyrandia két része hozott. Most valami egészen újjal rukkolt ki. Távol a mesék birodalmától, egy szürke, embertelen, számítógépek által irányított jövőbe kalauzol a Beneath the steel sky. A játék grafikája szuper a maga nemében: egy neves képregénygrafikus, Dave Gibbson rajzolta a játék képeit. A grafika nem kifejezetten cartoon stílusú, de hogy senki se kételkedjen a rajzoló képességeiben, a játékhoz mellékeltek egy kis képregényfüzetet az előzményekkel.

A program egy meglehetősen egyhangú jövőben játszódik, enyhe cyber beütéssel. Az emberek saját tudatukkal beléphetnek számítógéprendszerekbe, és ott ügyködhetnek. Akinek volt szerencséje annak idején a Neuromancer-hez C64-en, vagy könyvalakban, annnak ismerős lesz a téma. Persze a játék nagy része azért "klasszikus" kalandozás. A helyszín egy hatalmas szürke város, melyen gyármonopóliumok uralkodnak egymással eszelős harcban állva.

A játék előzményeire az említett képregényből derül fény, s a program intrójából a közvetlen eseményekkel ismerkedhetünk meg: két fickóval utazunk egy helikopterben, s egy kis malőr miatt az égi járgány lezuhan, pontosabban izomból belezuhan egy gyáróriásba. A helikopter roncsaiból és kísérőink lövései elől alig sikerül elmenekülnünk egy lépcsőn a vészkijárathoz rohanva. Egy biztonsági őr és egy szerelő fura párbeszédének lehetünk tanúi. Kiderül, hogy rendkívül fontosak vagyunk a gyár számára, s egy Reich nevű biztonsági őr vadászik ránk személyesen, aki nem fecsérli az idejét piti ügyekre. Dehát miért akarnak minket elkapni? Mi lehet a céljuk? Elpusztították már az otthonunkat és családunkat a Gapon (Gap=természeti környezet, távol a városok zajától), ahol éltünk. A játékba itt kapcsolódunk be, a vészkijárat mellett. Az út lefelé teljesen reménytelen, a marcona biztonsági tapodtat sem mozdul. Tépjük ki a baloldali falból a vasrudat (rung), majd feszítsük fel vele az ajtót. Az őr rögtön hegyezi a fülét, s caplat a vaslépcsőn felfelé. Az vészkijárat nem túl bíztató helyre vezet: egy talpalattnyi szilárd talaj, s alattunk a mély. A biztonsági berugja az ajtót, s mi természetesen felkenődünk a másik oldalára... szerencsékre, hisz azt hiszi, hogy mi ugrottunk néhány métert.

BENEATH A STEEL SKY



A veszély elmúlta után húzodjunk le a gyár területére, s induljunk jobbra. Először keressünk egy vázat a robot áramkörünknek: a munkaasztalon heverő egyik háztartási robot váza megteszi. Szereljük bele a panelt, s máris társra, azaz Joey-ra tettünk szert, akinek még sokszor kérjük a segítségét. Aki egy kis beszélgetésre, infókra vágyik az beszélgessen el vele most, én helyhiány miatt nem írom le az összes párbeszéd jelentését. Ez egyébként minden szereplőre igaz: rengeteget lehet pofázni, traccsolni, poénkodni. Vizsgáljuk meg közelebbről a lerobbant szállítórobotot, majd álljunk fel a liftre, mire megszólal a riasztó, és a szerelő kirohan a műhelyéből visszaállítani a kapcsolókat. Amíg matat a paneleken, surranjunk be a műhelyébe és csenjük el a szekrényéből a csavarkulcsát és az uzsonnáját. Beszélgessünk el vele mindenről, merítsük ki az ÖSSZES párbeszéd-lehetőséget. Érdekes dolgokat tudunk meg, például, hogy az alsóbb szintekre nem juthatunk le, mert a lifteket lezárták, nehogy megmenekülhessen egy bizonyos szabotőr. Megismerjük Lamb nevét, aki az itteni részleg vezetője, s hallunk egyet-mást a LINC-ről, ami az egész komplexum területén kiépített számítógépes rendszer. Megemlíti a kinti szállítórobot hibáját is. Irány vissza a vezérlőterem, s vegyük rá Joey-t (Can you start...), hogy javítsa meg. A robot kezdi a hordókat a liftre szállítani, amely a kazánba továbbítja az anyagot. Most szükség lesz a szemünkre és a fülünkre, s abban a pillanatban, ahogy eltűnik a lift az aknában, csusszanjunk le a rúdon is utána.

Lent vizsgáljuk meg az ajtót és a zárját, majd kérjük meg Joeyt, hogy nyissa ki (Can you open...). Amint kinyílik, megjelenik egy biztonsági, nem is akárki, hanem maga Reich, aki Overmann néven szólít minket, a falhoz állít és épp



lőni készül amikor a falikamera rejtélyes módon elteszi az őrt láb alól... vajon miért? Hagyjuk el a kazánházat, s derítsük fel a komplexum jobb szárnyát. A lift mellett egy piros kábel, vizsgáljuk meg, de mivel nem érjük el, egyelőre hagyjuk a csudába. Tovább sétálva, jobbra a lezuhant helikopter roncsait láthatjuk, de semmi több. A lift melletti bejárat az üzembe vezet, lépjünk be. Beszélgessünk az épp szolgálatos Anitával, aki elmondja, hogy ő ellenőrzi az itt gyártott csöveket, de jobb ha most hagyjuk, mert Lamb megtiltotta, hogy szolgálat közben traccsoljon. Ebben a pillanatban megjelenik Lamb, és Anitát átviszi egy másik munkahelyre. Kérdésére, hogy kik vagyunk, feleljük azt, hogy egy biztonsági (Security...). Induljunk jobbra, s gonoszkodjunk egy picit: tegyük a fogaskerekek közé a csavarkulcsot, s miután lerobban a szerkezet, vegyük vissza. Irány ismét Anita pályája, s a már nem dolgozó robot páncélját csavarozzuk le a kulcsunkkal. Kérdezzük meg Joey-t, mi a véleménye egy új ruháról (Do you want...), s akasszuk rá a munkarobot testét. Joey igen hálás, hogy lecseréltük háztartási vázát, s így már komolyabb feladatokat végezhet el helyettünk. Próbáljunk beosonni a raktárba, amely az elrontott fogaskerekek mellett található, de a riasztók azonnal jeleznek, s az üzemvezető jól lehord, hogy oda csak robotok mehetnek be. Küldjük be Joey-t (I want you to...), majd mégegyszer felderíteni a terepet (Find anything...), mire körülnéz másodszor, és közli, hogy egy biztosítékon múlik a riasztóberendezés élete... Természetesen a riasztó kiiktatása az

ő feladata (Go and disable...). Most már nyugodtan bemehetünk, hajtsuk le a vasrácsot, s alóla kapjuk fel a plasztikot. Kifelé menet elkap az üzemvezető, elveszi a szemüvegünket és a kajánkat, de annyi baj legyen. Most irány a komplexum bal szárnya, ahol a lift főkapcsolója található. Az itt őrködő figurát ilyesszük meg egy csöppet: lazítsuk meg a pulton lévő két gombot, s szóljunk Joey-nak, hogy nyomja meg a jobbot, mialatt mi a balra tehénkedünk (Try pressing...). Az eredmény: egy csőben túlnyomás lép fel, s erre felkapja a fejét az őr, és elrohan intézkedni. Most kapcsoljuk ki a nagy panelt, s cseréljük ki benne az égőt a nálunk lévő plasztikra, majd kapcsoljuk ismét be. Az áram alá kerülő plasztik lerobbantja a lift főkapcsolóját védő rácsot, itt az idő, hogy aktivizáljuk a liftet: kattintsuk át a kapcsolókat, s máris szabad az út lefelé. Mielőtt leérnénk, kérjük meg Joey-t, hogy vágja le nekünk azt a szép piros kábelt (Pick up...).

Lent kapjuk fel a földre esett kábelt, majd keressük meg Reich lakását, s menjünk be a kártyánk segítségével. Bent vegyük magunkhoz a párna alól az újságot, majd keressük meg az utazási irodát. A bent üldögélő recepciósnak adjuk át a magazint, aminek nagyon megörül, s hajlandó kiállítani számunkra egy jegyet bárhová. Beszélgessünk vele az utazásokról, s a jegyet kapjuk fel az asztalról. Keressük meg Lambot ezen a szinten, s beszélgessünk vele egy kicsit itteni életéről (Is the place...). Elpanaszolja, hogy rengeteget dolgozik, s rettenetesen vágyik egy utazásra. Adjuk oda neki a jegyet, és örömében megígéri, hogy körbevezet a gyárban. Menjünk fel az üzembe, s amikor meglátjuk, egyből támadjuk le kérdésünkkel, hogy mikor mutatja meg a gyárat (When do I get...). Egy két szót szól a berendezésekről, de mint kiderül, ő se ért igazán hozzájuk, majd magunkra hagy. Most már nyugodtan sétálhatunk jobbra, az üzemvezető nem zavar vissza. Itt találkozunk Anitával, aki most a radióaktív ellenőrzést végzi. Beszélgessünk vele az itteni rendszerről, a LINC-ről, és egyébről. Ad nekünk egy Jammer nevű programot, ami megtéveszti a retina ellenőrzést, amikor a LINC-be akarnánk belépni. Kérdésünkre, hogy miként lehet belépni a LINC-be elmondja, hogy ehhez szükséges egy Schriebmann csatlakozó, amit a dokinál furathatunk a koponyánkba.

Keressük fel a rendelőt, de a doki ajtaja zárva van, s mi csak a hologramm-asszisztensével tudunk beszélni, aki nem hajlandó beengedni. Kénytelenek leszünk Joey segítségét igénybe venni: kérjük meg, beszéljen a hologramm-hölggyel, hátha neki sikere lesz (Try to speach...; Use your natural...). Jól megértik egymást a holo-hölggyel, s az ajtó máris nyitva áll előttünk... Dr. Bruke szívesen segít, de ennek ára van: vagy készpénz, vagy egy szervünket kell eladni neki... Szólítsuk meg ismét, s próbáljuk rásózni a tüdőnket (I suppose...), ami nem felel meg neki, mert túl egészséges. Kérjünk tőle egy átfogó tesztet, majd - végső elkeseredésünkben - ajánljuk fel a golyóinkat (Maybe I...). Rááll az üzletre, s nem kis megkönnyebbülésünkre közli, hogy a golyóinkat csak halálunk után igényli. Így szert tettünk egy Schriebmann csatlakozóra, már csak egy speciális LINC-terminált kell találnunk, ami alkalmas az agyi csatlakozásra is. Végezetül kérjük ki a doki véleményét, hogy miként juthatunk le az alsó szintre (Can you get...), mire ő Willy nevét említi, aki a Vasmacska biztosítótársaságot vezeti. Nézzünk be a oda, s rövid üzleti információk után térjünk a tárgyra, s mondjuk el, ki küldött (I suppose...; Tell me more...; I want...; Doctor Bruke). Erre elvonul telefonálni a hátsó helységbe, s mi Joey segítségével leszedhetjük a szoborról a vasmacskát (Try to...). Kössük össze a kábellel a vasmacskát, s keressük meg a vészkijáratot, ahol a játék legelején megmenekültünk. Hajítsuk át házi hegymászószerkónkat a másik épületre, s lendüljünk be az ablakon. Bent tegyük az ID kártyánkat a speciális LINC-terminálba, üljünk a székbe, s máris irány a cyber-világ. Valahogy úgy képzeljük el a helyet, mint egy számítógép memóriáját, ahol programok találhatók, s tárgyainkat is programok váltják fel. 3 rendszerfile van nálunk: az info-adó, ami a bal gombnak felel meg, a Disconnect, amivel kiszállhatunk a cyberből, és az Open, amivel programokat indíthatunk el. Először is vegyük fel a golyót, majd nyissuk ki a táskát az Open programmal, s vegyük fel a kódoló programot (nagyító) és a kitömörítőt (csomag). Csomagoljuk ki a felvett labdát, s két kódszóhoz jutunk. Menjünk jobbra, s ügyeskedjünk úgy a kódok berakásával a platókba, hogy azok között egy út vezessen az északi kijáratig. Itt vegyük fel a könyvet és a mellszobrot, ami egy olyan program, hogy a használatával bárhová beléphetünk a kódkártyánkkal. Lépjünk ki a cyber-ből, s tegyük a kártyánkat a mezei LINC-be, ahol a 4.-kel lépjünk be a biztonsági műveletekbe, majd a retina vizsgálat sikeres megtévesztése után írjuk be a kódot (lásd kézikönyv).

Az 1. billentyűvel olvashatjuk el a nálunk lévő file-okat, s megtudjuk, hogy Robert Overmann a becses nevünk, és a LINC-rendszernek van ránk égető szüksége... vajon miért? A 2. billentyűvel speciális műveleteket végezhetünk, itt letilthatjuk Lamb kártyáját, lenullázhatjuk a pénzét, és beindíthatjuk a 48 órás Phonix programot, ami engedélyezi a belépést bárhová. Ha kigonoszkodtuk magunkat, húzzuk végig a kártyát a jobboldali ajtó scannerjén, s máris szabad az út. A biztonságiak előtt elhaladva ismét a komplexum felső szintjére érkezünk. Most már még egy szintet mehetünk lefelé a lifttel, de előbb szólítsuk meg Lambot, mire elpanaszolja, hogy nem működik a kártyája, s így nem tud hazamenni megetetni a macskáját (Do you have...; You could...). Ajánljuk fel, hogy mi megetetjük, csak engedélyezze a belépésünket. A lakásán vegyük fel a videókazettát, majd irány a lefelé vezető lift. Lent egész emberközeli környezetbe jutunk, pálmák, medence (vízzel!), zöldek... Idétlen Joey a hülye fejével utá-







nunk ugrik, s jól összetöri magát... Robert kiszedi az áramkörét, s máris megkaptuk az irányítást. Beszélgessünk el Piermont asszonnyal (Do you know...), akinek végre mond valamit az Overmann név, ugyanis a férje együtt dolgozott az apánkkal, s ő jól ismerte az anyánkat. A bár ajtajában álló portástól érdeklődjük meg, hogyan léphetünk a bár tagjainak sorába, hogy bemehessünk (How do I...; Do you know...; See you...). Egy szponzorra van ehhez szükségünk, és ő Piermontot ajánlja, aki régi tag. Kérjük meg őt (Would you...) az utcán, majd csengessünk fel hozzá (It"s me...). A lakásán beszélgessünk el vele, mire megtudjuk, hogy apánk és az ő férje együtt dolgoztak a LINC-rendszer kiépítésén, s főleg ősünk ölt bele túl sok időt, olyanyira, hogy anyánk beleunt, s velünk együtt elmenekült a Gap-re. Tehát most apánk parancsára hoztak ide... Miután kibeszélte megát hajlandó felhívni a bárt, s beajánlani. Ezalatt tegyük be a macskás videófilmet a VCR-be, s lopjunk egy kis eledelt a kutyus táljából. Irány ismét a park, tegyük az eledelt a deszkára, s emeljük fel róla a kötéllel a téglákat. A lebillent deszkára felmászik a kutya, s Robert nyugodt szívvel elengedi a kötelet... bizonyára elfáradt. Egy hihetetlen repülés után a kutya a medencébe köt ki, Piermont a rendőrt is odahívja, aki eddig a templom bejáratát őrizte. Menjünk be a templomba, s a szekrényes teremben nyissuk ki a középső szekrényt, ahol Anita összeégett hullájára lelünk. Kerüljük meg a kis tavat, és a déli felén lévő kis kunyhó ajtaját vizsgáljuk meg, s a lakatot nyissuk ki az ID-kártyánk segítségével. Bent vegyük magunkhoz a drótvágót, majd irány Anita eddigi munkahelye a reaktor mellett. Most, hogy Anita halott a védőruhás ürge se rohangál ki-be a reaktorból, s felölthetjük a ruháját a középső szekrényből. A reaktor ajtaja előtti terminál segítségével nyissuk ki a reaktort (2.), s menjünk be. Bent Anita LINC-kártyáját találjuk.

Természetesen keressük meg azt a LINC-állomást, ahová aggyal is be lehet lépni, s Anita kártyájával menjünk be. Az ő kártyáján van egy vakítóprogram, amivel a LINC-ben őrködő szemeket megvakíthatjuk, s gyorsan körbefutva megszerezhetjük a hangvillát. Az eddig tiltott területen találunk egy hologram vetítőt is, melyen lejátszhatjuk a nálunk lévő felvételt, melyet Anita küldött nekünk, s Eduardról beszél, aki kertésznek öltözött ügynök az alsó szinten, s a lezárt metrójáratokat ajánlja, hogy azokon át talán megmenekülhetünk. Lépjünk ki, s keressük meg Eduardot. Beszélgessünk el vele, majd a mellette ülő fiúval, majd ismét Eduarddal (így derül ki, hogy nem igazi kertész, hisz a Darmielont kéknek mondja, holott az sárga - tudjuk meg a fiútól, akinek az egyik konzoljátéka erről szól). Eduard ezután beszédesebb lesz, elmondja, hogy valami zűr van a LINC-rendszerrel, önmagát kontrollálja, s egy vírust próbálnak - ő, Anita és még néhányan - bejuttatni a rendszerbe, hogy tönkretegye a LINC-et, nehogy valami galibát csináljon, hisz már teljesen irányíthatatlan. Mostanra nyitva a bíróság, ami inkább csak egy betét a játékban (Howardot kell megvédenünk, akivel még az elején találkoztunk, mint szerelővel. Avval gyanúsítják, hogy leöntött egy rendőrt s kinevette. Hogy a védelem sikeres legyen részünkről, mindig a felső kérdéseket/válaszokat nyomjuk.). Mikor ismét az utcán vagyunk, nézzünk le a bárba, s állítsuk be a zenegépet az 1. számra. A tulaj rühelli ezt a zenét, lefut lehalkítani, s mi közben lopjuk el ujjlenyomatokkal teli poharát. Vigyük el Dr. Bruke-hoz, s ő átalakítja az ujjlenyomatunkat.

Irány ismét a bár, s az ujjlenyomattal működő pinceajtón lazán belóghatunk. Sajnos borkostolásra nincs időnk, a feszítővassal szedjük le a nagy láda tetejét, tegyük át a kicsire, álljunk fel rá és lyukasszuk ki a vasrúddal a rácsot. A drótvágónkkal vágjuk ki a rácsot, s csusszanjunk be a metrójáratba. Keressük meg a nagy repedéses falat, és tegyük be az izzónkat a foglalatba. A fény miatt nem fog ránktámadni a szörny. Haladjunk jobbra, az omladékos részen gyorsan fussunk le. Lent egy hatalmas ér lüktet. Pajszerünkkel bontsuk ki a falat és emeljünk ki egy téglát. Nyomjuk az érbe a vasrudat ott, ahol a leggyengébb, s üssük bele a téglával. Egy kis seb keletkezik, s máris jön egy dokirobot begyógyítani. Amíg az ajtó nyitva, gyorsan lógjunk be. Bent először is nézzünk be az északi ajtón, lépjünk be a terminálba, s csökkentsük az itt lévő fura berendezés hőfokát (2.). Most, hogy a nyílás kisebb lett álljunk rá, húzzuk meg a plafonról lelógó kart. Így az ott lévő rácsot sikerült meglazítanunk, ami később még sokat segít... Tovább kutatva a pincében egy dokirobotra lelünk, és belehelyezhetjük Joey áramkörét. Kérjük meg, derítse ki, mi folyik a másik szobában (I want you to...), majd miután megtudtuk, hogy egy Android tevékenykedik a gyanús tartályok körül, kérjük meg, hogy nyissa ki a zöld löttyel teli tartályt (Give me a...; Tell me about the nutrient...; Open the...). Az akció sikerül, menjünk be, s az android, aki a pocsolyát próbálja kikerülni, miközben felénk tart, véletlenül rálép a rácsra és az beszakad... Bent egyébként egy androidgyártó üzem működik. Keressük meg a vezérlőtermet, lépjünk be a terminálba, s nyissuk ki a nagy ajtót (2,1). Az ajtó mögül egy android lép elő, s nem éppen barátságos velünk... Hála Istennek itt van Joey, aki egy jókora injekcióstűvel elintézi. Szedjük ki Joey áramkörét, és az antroid ID-jét, majd irány ismét a vezérlőterem, és lépjünk be a LINC-be a legújabb kártyánkkal. Ismét a cyberben ügyködhetünk: most keressük meg az a helyet, ahol egy lovag áll a kapu előtt. A villámprogrammal likvidálhatjuk a lovagot, s Anita kártyájával visszajőve lépjünk be a lovag mögötti pályára. A hangvillával semmisítsük meg a vírus körüli kristályburkot, s vegyük magunkhoz a vírust. Menjünk be oda, ahonnan az imént a gonosz android tört ki, s a bent lévő kopmuterbe juttassuk be a vírust. Vegyük le a falról a csipeszt, vegyünk ki az akváriumból egy darabka szövetet, s fagyasszuk le a tartály segítségével. Induljunk tovább jobbra, ahol a már "menetkész" androidok hevernek, nyissuk ki a középső android melletti kabint, s helyezzük be Joey kártyáját. Lépjünk be a terminálba, töltsük az androidba Joey adatait (3,1). Joey most már emberszerűen köszön ránk, s követ hűségesen. Lépjünk tovább jobbra, s kérjük meg Joey-t, hogy tegye az ajtó egyik szenzorára a mancsát (I want you to...), s mi tegyük a miénket a másikra. Láss csodát az ajtó kinyílik, ám egy kis malőr kíséretében: Joey keze a szenzorhoz ragadt... Hagyjuk magára, majd elintézi, mi másszunk végig a csöveken, kössük rájuk a kötelet, s másszunk le a létrán a gyomorszerű képződményhez. Ejtsük bele a nálunk lévő kis szövetet, mire a szennyeződés hatására a gyomor falán egy ajtó jelenik meg, ahová a kötél segítségével lendülhetünk... S hogy mi vár ránk bent? Természetesen az öreg Overmann, aki az egész LINC-rendszer agya! Ahogy belépünk, a LINC lecsatolja magáról apánkat, s a hatalmas idegvégződések üresen tátongnak... az utolsó pillanatban megérkezik Joey (fél kézzel), hogy megtegye utolsó szívességét: beüljön a székbe. Így az idegek őt állítják a LINC középpontjába, s Joey igazán jól érzi ott magát. Apánkon már nem lehet segíteni, karjainkban leheli ki lelkét. Joey-val sikerül rendbe tenni a LINC-et, ismét a kezükbe vehetik az emberek a sorsuk irányítását...

Koronczai Gáspár









ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	80%
kezelhetőség	90%
kihívás	40%

ÖSSZHATÁS 88%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC, AMIGA


A FRONTIER BEHÁLÓZ, MEGRAGAD,
FOGVA TART ÉS MAGÁHOZ LÁNCOL!
KAPHATÓ AZ 576 KByte BOLTJAIBAN
FRONTIER
ELITE
II
PC: 5999.-
PC CD: 6999.-
AMIGA: 4999.-
AMIGA CD32: 4999.-